Dwie pełne wersje gier po polsku WORLD WAR III ■ LORDS OF THE REALM II

Strategie czasu rzeczywistego

Komputer Świat
2/2003
Cena 14,80 zł
w tym 7% VAT
nr indeksu 365564 ISSN 1642-2090

GRY EXTRA



2CD

Walcz i zwyciężaj!

Testujemy 38 gier i wskazujemy najlepsze



Strategie zwycięstwa

→Jak grać z ludźmi i z komputerem

Granie na służbie

→Dowódcy NATO ćwiczą na komputerach

Dwie pełne wersje strategii czasu rzeczywistego po polsku

numer 2/2003

Komputer GRY EXTRA



World War III

Pustynia w ogniu wojny!

Tu powinno być pudełko ... ma płytami CD.
Jeżeli go nie ma, złóż rek... ację u sprzedawcy

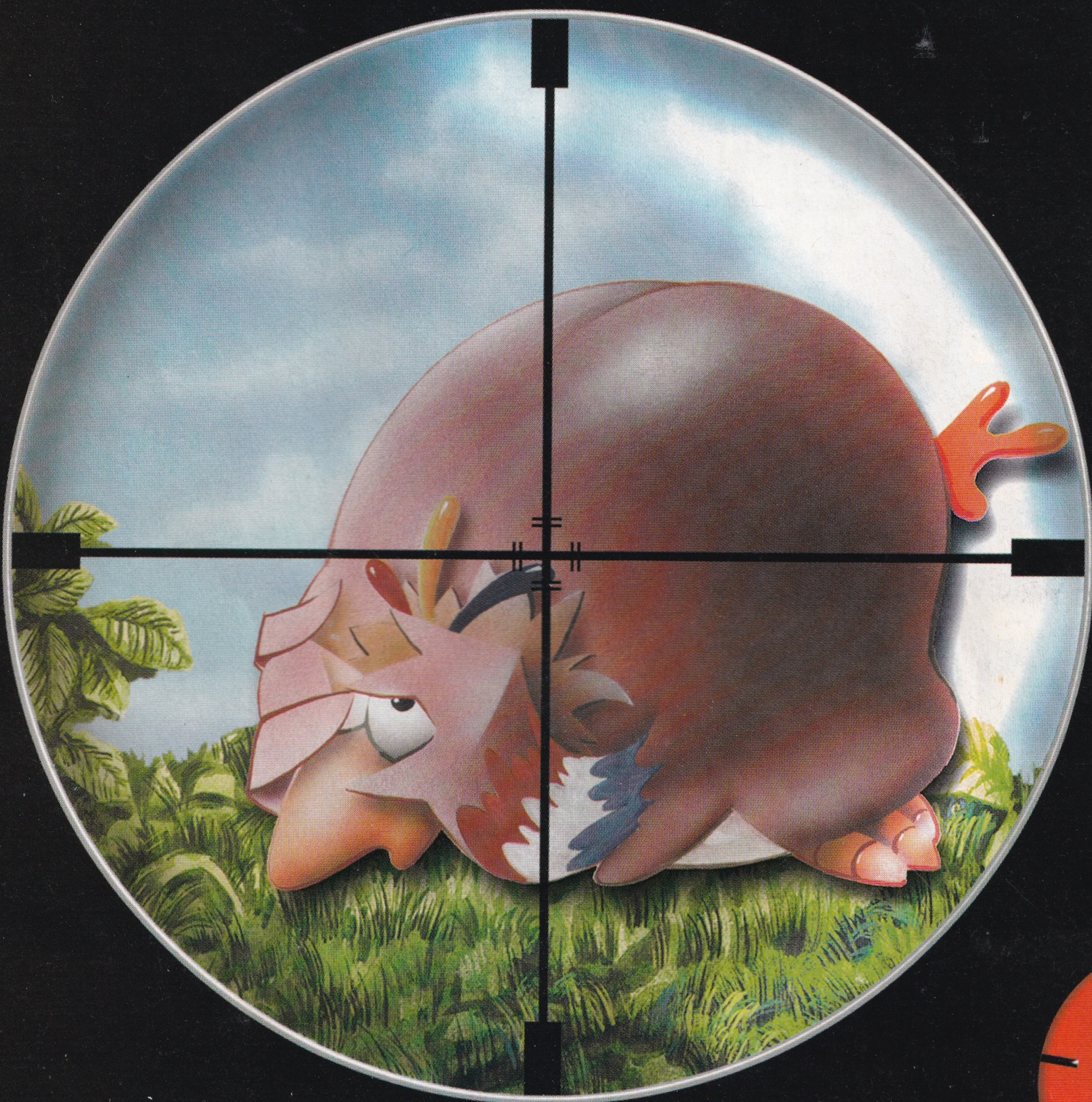
Wersje demo
■ Hegemonia ■ Homeworld
■ Praetorians ■ StarCraft



Lords of the Realm II



CZAS ODkurzania!



SUPER CENA
19⁹⁰
ZA DOBRĄ GRĘ

Kurka Wodna 2
Zemsta pana Franka

- Gra zręcznościowa nie dla kurczaków
- Ko-ko-konkretnie wypierzona grafika speców od animacji
- Rozgdakane poziomy, jajcowne bonusy, odlotowe kurki
- Zaprasza jednoosobowa organizacja Pan Franek Przeciwko Kurakom



DZIAŁ PRENUMERATY 0 801 120 003

Spis treści

TESTY GIER

ŚCIĄGAWKI

MAGAZYN

Dziękujemy firmie Imperial, dystrybutorowi filmu Braveheart – Waleczne serce za użyczenie fotografii na okładkę

OD REDAKCJI


Marcin Przasnyski
dyrektor wydawniczy


Aleksy Uchański
redaktor naczelny

Drodzy Czytelnicy!

GRY EXTRA wracają po roku. To wydanie specjalne miesięcznika GRY, który publikuje testy, poradniki i tajne kody do najnowszych gier, poświęciliśmy grom strategicznym czasu rzeczywistego.
Jak każdy numer GIER EXTRA, jest to kompletny przewodnik po gatunku. Strategie czasu rzeczywistego przez ostatnie 10 lat zyskały wielką popularność: obecnie na polskim rynku jest ich aż 38! Wszystkie zostały dokładnie przetestowane.
Do GIER EXTRA dołączyliśmy dwie pełne wersje strategii czasu rzeczywistego po polsku, zachowując przystępną cenę czasopisma. Oprócz nich na dwóch płytach umieściliśmy cztery najciekawsze naszym zdaniem wersje demonstracyjne.

Życzymy miłej zabawy!

TESTY GIER



↓Age of Mythology strona 14

Zwycięzca naszego testu strategii czasu rzeczywistego to piękna i wciągająca gra zarówno w trybie kampanii, jak i w rozgrywkach sieciowych



←StarCraft strona 16

To zdarza się pierwszy raz: drugie miejsce dla gry sprzed pięciu lat! StarCraft jest wysoko ceniony przez miłośników gry w sieci

→Warcraft III strona 17

W krainie Azeroth wciąż toczy się wojna. Trzecia część sławetnej sagi gier strategicznych nie przynosi wstydu poprzednikom, choć przydałoby się jej więcej nowych pomysłów



ŚCIĄGAWKI

↑World War III strona 36

Szybki kurs dowodzenia GIER EXTRA gwarancją wygranej w wielkiej wojnie na pustyni

↑Lords of the Realm II strona 42

Proste sposoby na sprawne zarządzanie średniowiecznym księstwem oraz podbijanie i grabienie posiadłości naszych sąsiadów

MAGAZYN

↓Zapowiedzi nadchodzących gier strona 60

GRY EXTRA prezentują najciekawsze strategie czasu rzeczywistego, jakie mają ukazać się jeszcze w tym roku



↑Gracze w mundurach strona 64

Przedstawiamy wojskowe gry czasu rzeczywistego, w które grają dowódcy podczas ćwiczeń NATO



W Age of Mythology piękne krajobrazy są areną potyczek starożytnych wielkich armii wspieranych przez mityczne potwory i bohaterów



StarCraft ma pięć lat, ale wciąż jest uważany za jedną z najlepszych strategii. Rozgrywka jest szybka – bitwa trwa czasem tylko kilka minut



Warcrafta III krytykowano za wtórność, dyskusji i powstających strategii

Gry wojenne

W strategiach czasu rzeczywistego liczą się szybkie decyzje i mądre użycie zdolności wojsk. Test GIER EXTRA objął 38 gier tego typu dostępnych w sklepach. Style walki w pierwszej dziesiątce są różne, ale wszystkie gry są wierne tym dwóm zasadom

W grach strategicznych czasu rzeczywistego dowodzimy armią, aby pokonać wroga. Cele kolejnych akcji są zwykle narzucane przez dowództwo, ale na polu bitwy tylko my decydujemy, jakich środków używamy, by osiągnąć sukces. Komenderujemy oddziałami w bitwach, ale też rozbudowujemy nasze bazy, zbieramy surowce do produkcji i szkolimy wojska. Prowadzimy badania, dzięki którym nasza armia jest wyposażona w lepszy sprzęt, czasem zajmujemy się też dyplomacją. Jednak to działania militarne są najważniejsze podczas gry.

W projektowaniu strategii czasu rzeczywistego największym wyzwaniem jest sztuczna inteligencja, czyli zachowanie



Gry strategiczne często w zamierzeniu mają zbliżyć się do rzeczywistości, lecz rzadko nawiązują do aktualnej sytuacji politycznej. Twórcy gry Command & Conquer Generals, opowiadającej o walce Amerykanów z muzułmańskimi fanatykami, projektując grę dwa lata temu, nie mogli przewidzieć, że jej wydanie zbiegnie się z wojną w Iraku

Fot.: EPA/FORUM


ale duża liczba poświęconych mu świadczy o jego dużej popularności



Age of Empires II jest jedną z ostatnich strategii czasu rzeczywistego, w których w walkę zaangażowane są więcej niż trzy strony



Conflict Zone to pierwsza komputerowa wojna, na którą wpływają media. Udała się lepiej niż ta w Wietnamie, a przy tym jest dużo tańsza

żołnierzy. Szczególną rolę odgrywa w grze pojedynczej, gdy walczymy przeciw komputerowi. Słabo grający komputer niweczy przyjemność płynącą z gry. Jednak sztuczna inteligencja istotna jest również w grze wieloosobowej. Nasze oddziały również są obdarzone pewną inteligencją potrzebną choćby do wybrania najkrótszej lub najbardziej bezpiecznej drogi do wskazanego przez nas celu. Jeśli sztuczna inteligencja zawodzi, gra staje się męczarnią, bo w odróżnieniu od prawdziwego wodza nadzorujemy wtedy zachowanie każdego żołnierza.

W strategie czasu rzeczywistego gramy długo. Niektóre kampanie, czyli ciągi misji połączonych fabułą, są nieliniowe. Przechodzimy je kilkakrotnie, bawiąc się za każdym razem równie dobrze. Mamy też edytory map i generatory misji. Prawie wszystkie współczesne gry mają tryb wieloosobowy. Dzięki niemu walczymy z innymi graczami. Liczba trybów gry jest jednak dużo mniejsza niż w strzelaninach 3D.

GRY EXTRA skupiają się na klasycznych strategiach czasu rzeczywistego, w których budujemy zaplecze, tworzymy jednostki i walczymy z wrogiem. Dlatego pominęliśmy gry taktyczne, w których dowodzimy kilkoma żołnierzami (na przykład Commandos) i gry z serii Europa Universalis, w których nie dowodzimy w bitwach, lecz zarządzamy państwem w skali strategicznej. Uwzględniliśmy za to gry w stylu Medievala i Shoguna, w których gospodarką kierujemy w trybie turowym, ale wielkie bitwy stanowiące bardzo ważną część gry toczymy w czasie rzeczywistym.

Po przetestowaniu dostępnych w sklepach 38 tytułów za najlepszą grę uznaliśmy Age of Mythology. Ma co prawda tylko jedną kampanię, ale za to znakomitą i długą. Do tego zróżnicowane trzy strony konfliktu, sporo jednostek do wyboru i zrównoważony tryb gry wieloosobowej. Trójwymiarowa grafika jest piękna, jednak gra nie ma wysokich wymagań sprzętowych. Wadami są wysoka cena i brak polskiej wersji językowej. Nie zmieniają one jednak wysokiej oceny gry.

Drugą pozycję zajął StarCraft wydany z rozszerzeniem Brood War. Grafika jest już przestarzała, ale to nadal jedna z najlepiej wyważonych gier wieloosobowych. W StarCrafcie od lat konkurują zawodnicy na World CyberGames, czyli nieoficjalnych igrzyskach olimpijskich w grach komputerowych, które są rozgrywane w Korei. To w tej właśnie konkurencji reprezentant Polski zdobył jedyny jak dotąd w tej imprezie medal dla naszego kraju.

Na trzecim miejscu znalazł się Warcraft III. To kolejna gra o przemyślanej, wciągającej i długiej kampanii oraz zrównoważonych armiach w grze wieloosobowej. Choć w kampanii występuje pięć ras, w trybie dla wielu graczy pozostają tylko cztery. Wedle autorów piąta rasa, demony, byłaby albo przesadnie silna w porównaniu z innymi, albo karykaturalnie słaba w stosunku do tego, czego dowiadujemy się o niej w trakcie kampanii.

Zwycięzcą w kategorii Cena/jakość jest Conflict Zone. Przeciętna gra z kilkoma nowymi pomysłami wyróżniła się szokująco niską ceną – zaledwie 9,90 złotych! Kosztuje mniej niż bilet do kina, a wystarcza na znacznie dłużej.

CZTERY RODZAJE ŚWIATÓW TO CZTERY RÓŻNE STYLE ZABAWY

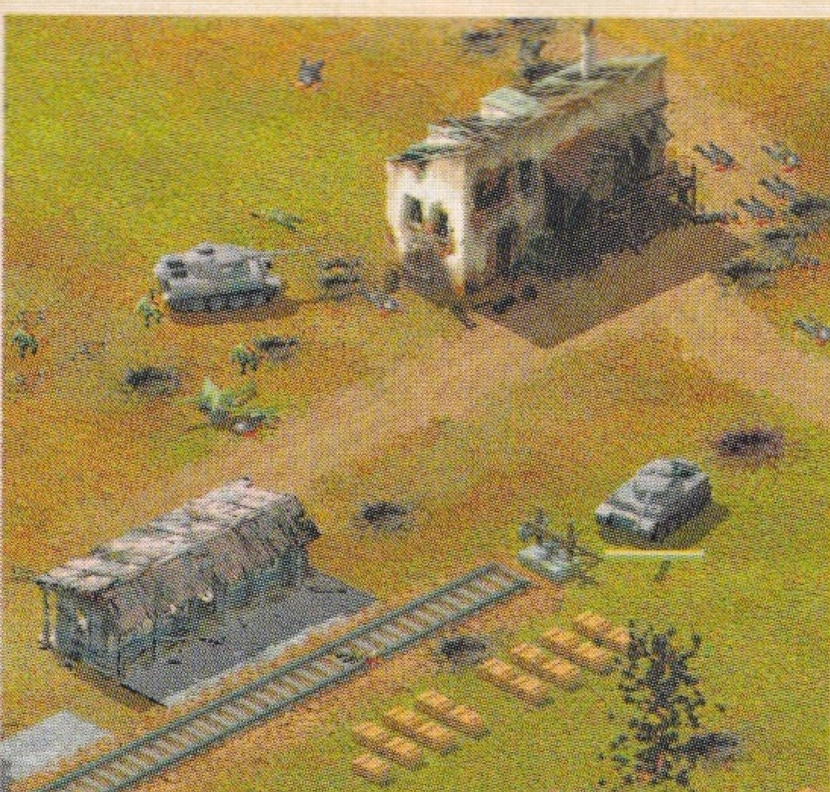
1 **W grach toczących się w mitycznych realiach, jak Warcraft III, Kroniki Czarnego Księżyca, Age of Mythology czy Warlords: Battlecry II jest magia, fantastyczne stwory i herosi, którzy walcząc, zyskują doświadczenie, a wraz z nim nowe umiejętności.**



2 **Gry opowiadające o przeszłości, takie jak Medieval: Total War, Kozacy: Europejskie boje, Twierdza i Three Kingdoms zbliżają się do wiernych symulacji realiów historycznych, ale w nich również bardzo często ważną rolę odgrywają bohaterowie.**



3 **Kolejną grupą są gry rozgrywające się w okresie drugiej wojny światowej. Należą do nich seria Close Combat, Sudden Strike i WarCommander. Ten typ gier najbardziej zbliża się do symulacji. Nowe rodzaje broni otrzymujemy wtedy, gdy w rzeczywistości się pojawiły.**



4 **Walki przyszłości przedstawiają takie gry, jak Homeworld, StarCraft i Hegemonia. Toczymy walki w kosmosie lub na innych planetach. W bitwach często biorą udział roboty, a podczas kolejnych misji opracowujemy futurystyczne wynalazki.**



CO TO JEST TEN RTS


Czasami nie szkolimy żołnierzy w bazie – spadają nam z nieba

Często używane określenie RTS to właśnie strategia czasu rzeczywistego (od angielskiego Real Time Strategy). W tych grach dowodzimy różnymi typami jednostek i łączymy je w oddziały, aby łatwiej wydawać rozkazy, wskazujemy cele ataku, szyki, jakie mają utrzymywać, miejsca, do których mają dojść. O sukcesie decyduje taki dobór jednostek, by dopełniały się zdolności tworzących je żołnierzy. W dobrych grach każda strona konfliktu ma inne jednostki.

Tak testują GRY EXTRA

Strategie czasu rzeczywistego rządzą się własnymi prawami. Dlatego GRY EXTRA posługują się w swoich testach kryteriami charakterystycznymi dla tego gatunku. Dzięki temu nasze oceny są obiektywne i sprawiedliwe

Komputer ŚWIAT GRY EXTRA to specjalne wydanie miesięcznika Komputer ŚWIAT GRY. Ten numer poświęciliśmy strategiom czasu rzeczywistego. Oto reguły, według których działa nasze czasopismo.

● GRY EXTRA to czasopismo z dwiema płytami CD i dwiema pełnymi wersjami gier po polsku za 14,80 złotych.

● Niektóre czasopisma opisują gry, których nie ma w sklepach: wersje angielskie zamiast polskich, testowe wersje beta, a nawet dema. Tak nie wolno! W naszym teście oceniamy wyłącznie ostateczne wersje gier dostępne w polskich sklepach.

● Wyniki testów przedstawiamy w wielkiej tabeli, układając gry od najlepszej do najgorszej według oceny jakości. Oceniamy też stosunek ceny gry do jej jakości, biorąc pod uwagę cenę detaliczną sugerowaną przez wydawcę.

● Nasze testy mają przejrzystą konstrukcję. Używamy ocen szkolnych od 1 (niedostateczna) do 6 (celująca). Oto elementy naszej tabeli testowej strategii czasu rzeczywistego:

■ To kwestia gustu, że lubimy właśnie tę grę, gdy wokół jest tyle podobnych. Decyduje o tym **grywalność** – subiektywnie oceniana przyjemność z gry. Ta cecha ma w GRACH EXTRA najwyższą wagę. Oceniamy osobno grywalność w grze dla jednego gracza i w trybie wieloosobowym, który jest dostępny we wszystkich współczesnych strategiach czasu rzeczywistego.

■ **Pomoc techniczna.** Sprawdzamy, jak firmy troszczą się o klienta, który kupił ich grę.

■ Duża **liczba stron konfliktu** oznacza, że gra jest ciekawsza i bardziej zróżnicowana. Możliwość walki różnymi stronnictwami utrzymuje nas na dłużej przy grze. Im więcej mamy stron konfliktu, tym lepsza wystawiona przez nas ocena.

■ **Czas rozgrywki kampanii** to podstawowa informacja dla tych, którzy w strategie czasu rzeczywistego grają tylko samotnie. Dłuższe kampanie są oczywiście wyżej punktowane.

■ Zabawę przedłuża nam **generator** lub **edytor scenariuszy**. Najlepsze strategie czasu rzeczywistego mają obydwie opcje. Dzięki nim gramy dłużej po skończeniu kampanii.

■ Oceniając **tryby rozgrywki** w grze wieloosobowej, bierzemy pod uwagę ich liczbę oraz jakość. Czasem jeden tryb wystarcza do świetnej zabawy, najwięcej satysfakcji mamy jednak, gdy trybów jest kilka.

■ **Wyważenie rozgrywki** podczas gry wieloosobowej jest bardzo istotne. Źle wyważone strony konfliktu sprawiają, że niektórymi ze stronnictw nie ma sensu grać w sieci.

■ **Język gry.** W strategiach czasu rzeczywistego otrzymujemy wiele komunikatów i rozkazów podczas wykonywania misji. Jeśli ich nie rozumiemy, nie wiemy, jak grać.

■ **Sterowanie.** Najwyżej oceniamy prostą, intuicyjną obsługę wszystkich opcji.

■ **Liczba opcji konfiguracyjnych.** GRY EXTRA doceniają możliwość technicznego dostosowania gry do własnego komputera oraz ustawienia poziomu trudności stosownego do swoich umiejętności. Im więcej opcji, tym lepsza ocena.

■ **Wymagania sprzętowe.** Dobrze jest, gdy gra działa płynnie również na wolniejszych pecetach. Kryteria oceny wymagań sprzętowych przedstawiamy w tabelce na tej stronie.

■ **Jakość grafiki.** Oceniamy ostrość, kolorystykę, animacje, rozdzielczość i estetykę. Zwracamy uwagę, czy grafika nie przeszkadza w dowodzeniu.

■ **Dźwięk i muzyka.** Oceniamy efekty dźwiękowe oraz muzykę zarówno pod kątem technicznym, jak i artystycznym.

■ Ponadto punktujemy **instalację, zapis stanu gry, podręcznik** i **współpracę z akceleratorami graficznymi.**

■ **Punkty dodatnie/ujemne.** Za cechy nie ujęte w tabeli przyznajemy punkty premiujące lub karzące grę.

■ Współczynnik **cena/jakość.** Parametr ten mówi nam wprost, co dostajemy za nasze pieniądze. Kryteria podajemy w tabelce na tej stronie.

● W pobliżu tytułu gry małymi literkami podajemy jego tłumaczenie na język polski oraz wymowę oryginalnego tytułu gry w odpowiednim języku.

● W dziale **Zapowiedzi** prezentujemy najciekawsze strategie czasu rzeczywistego wybrane spośród tych, które mają ukazać się w najbliższej lub nieco bardziej odległej przyszłości.

● Na dwóch płytach CD znajdują się pełne wersje strategii czasu rzeczywistego po polsku: World War III: Black Gold oraz Lords of the Realm II. Na płytach znajdują się także wersje demonstracyjne czterech innych strategii czasu rzeczywistego wybrane przez zespół GIER EXTRA. Programy łatwo się instaluje dzięki przejrzystemu menu, do uruchomienia którego potrzebny jest tylko komputer z systemem Windows 95/98/2000/Me/XP.

● Poradniki do obydwu pełnych wersji gier z naszych płyt CD umieściliśmy w dziale **Ściągawki.**

● Pytania? Problemy? Czekamy na telefony pod numerem **(0 prefiks 22) 608 41 13 od poniedziałku do piątku w godzinach od 12 do 17.** ■

Ocena wymagań sprzętowych

celująca	→ poniżej P 133 MHz, 16 MB RAM
bardzo dobra	→ do P 166 MHz, 16 MB RAM
dobra	→ do PII 350 MHz, 32 MB RAM
dostateczna	→ do PII 350 MHz, 64 MB RAM
mierna	→ do PIII 450 MHz, 128 MB RAM
niedostateczna	→ ponad PIII 450 MHz, 128 MB RAM

TREŚĆ GRY
Tu przedstawiamy fabułę gry oraz przebieg rozgrywki

TECHNIKALIA
Tu oceniamy dźwięk, grafikę, obsługę i problemy techniczne

POLSKA WERSJA
Tu oceniamy jakość polskiej wersji opisywanej gry

WERDYKT
Oto wyrok z uzasadnieniem. Wyliczamy plusy i minusy gry

Skala ocen cena/jakość

celująca →	poniżej 12
bardzo dobra →	od 12 do 15,99
dobra →	od 16 do 19,99
dostateczna →	od 20 do 23,99
mierna →	od 24 do 26,99
niedostateczna →	27 i więcej

WIELKI TEST STRATEGII CZASU RZECZYWISTEGO

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI WIELKIEGO TESTU

Szczegółowe wyniki testów. Oto nasze kryteria: pomoc techniczna, instalacja, zabawa dla jednego i wielu graczy, obsługa i jakość gry. Wpływ elementów na końcową ocenę wyrażony jest w procentach

Age of Empires II The Age of Kings 4

5 Homeworld

Medieval Total War 6

Oto ostrzeżenie przed grami zawierającymi przemoc

Tak oznaczamy gry po polsku

Kategoria wiekowa dla danej gry

Producent
Polski wydawca
Cena
Ocena cena/jakość
Wymagania sprzętowe
Ocena jakości:

Najważniejsze informacje powtarzamy w małej tabelce umieszczonej przy opisie gry

Ostateczny wynik testu: ocena jakości gry

4 MIEJSCE

Miejsce w rankingu zależy od oceny jakości gry. Cena nie ma na nie wpływu, ale przyznajemy też wyróżnienie za najlepszy współczynnik cena/jakość

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI WIELKIEGO TESTU

Nazwa gry	WAGA	1. MIEJSCE Age of Mythology		2. MIEJSCE StarCraft		3. MIEJSCE Warcraft III		4. MIEJSCE Age of Empires II: Age of Kings		5. MIEJSCE Homeworld		6. MIEJSCE Medieval: Total War	
Producent		Ensemble Studios		Blizzard		Blizzard		Ensemble Studios		Sierra Entertainment		Creative Assembly	
Wydawca w Polsce		A.P.N. Promise		CD Projekt		CD Projekt		A.P.N. Promise		Play it!		LEM	
Wersja językowa		angielska		angielska		polska		angielska		polska		angielska	
Przemoc		nie ma		jest		nie ma		nie ma		nie ma		nie ma	
POMOC TECHNICZNA	3,0%	dostateczna	3,00	dostateczna	3,33	dostateczna	3,33	dostateczna	3,00	dostateczna	3,33	dostateczna	3,33
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 654 90 64	3	(0 prefiks 22) 519 69 19	3	(0 prefiks 22) 519 69 19	3	(0 prefiks 22) 654 90 64	3	(0 prefiks 34) 811 87 29	3	(0 prefiks 22) 651 73 24	3
Serwis online	1,0%	www.promise.com.pl	3	www.cdprojekt.info	4	www.cdprojekt.info	4	www.promise.com.pl	3	www.play-it.pl	4	www.lem.com.pl	4
INSTALACJA	4,0%	celująca	5,50	dobra	4,25	dobra	4,25	celująca	5,50	celująca	5,50	bardzo dobra	4,63
Instalacja programu	2,0%	bezproblemowa	5	bezproblemowa	5	bezproblemowa	5	bezproblemowa	5	bezproblemowa	5	bezproblemowa	5
Ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	jest (1,5 GB)	6	brak (160 MB)	1	brak (630 MB)	1	jest (200 MB)	6	jest (350 MB)	6	jest (1,6 GB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	jest	6	brak	1	brak	1	jest	6	jest	6	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6	bezproblemowe (0 MB)	6	bezproblemowe (0 MB)	6	bezproblemowe (0 MB)	6	bezproblemowe (0 MB)	6	bezproblemowe (>0 MB)	3
ZABAWA DLA JEDNEGO GRACZA	60,0%	celująca	5,70	celująca	5,60	celująca	5,55	bardzo dobra	5,07	bardzo dobra	4,55	celująca	5,85
Grywalność	50,0%	celująca	6	celująca	6	celująca	6	bardzo dobra	5	bardzo dobra	5	celująca	6
Liczba stron konfliktu	4,0%	3-4	3	3-4	3	3-4	3	powyżej 8	6	2	2	powyżej 8	6
Czas rozgrywki w kampanii	3,0%	długi	4	bardzo długi	5	długi	4	długi	4	długi	4	lata	6
Generator lub edytor scenariuszy	3,0%	są oba	6	jest tylko jeden	3	jest tylko jeden	3	są oba	6	brak	1	jest tylko jeden	3
ZABAWA DLA WIELU GRACZY	60,0%	celująca	6,00	celująca	5,92	celująca	5,67	celująca	6,00	bardzo dobra	5,00	celująca	5,83
Grywalność	50,0%	celująca	6	celująca	6	celująca	6	celująca	6	bardzo dobra	5	celująca	6
Tryby rozgrywki	5,0%	celujące	6	celujące	6	dostateczne	3	celujące	6	dobre	4	bardzo dobre	5
Wyważenie rozgrywki	5,0%	celujące	6	bardzo dobre	5	bardzo dobre	5	celujące	6	celujące	6	bardzo dobre	5
OBSŁUGA	15,0%	bardzo dobra	4,60	dobra	3,93	celująca	5,53	dobra	4,27	bardzo dobra	5,27	dostateczna	3,33
Język gry	3,0%	angielski	1	angielski	1	polski	6	angielski	1	polski	6	angielski	1
Sterowanie	5,0%	celujące	6	bardzo dobre	5	celujące	6	celujące	6	bardzo dobre	5	dobre	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	3,0%	duża	4	średnia	3	bardzo duża	5	średnia	3	ogromna	6	średnia	3
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6	w każdym miejscu	6	w każdym miejscu	6	w każdym miejscu	6	w każdym miejscu	6	w każdym miejscu	6
Podręcznik użytkownika	2,0%	celujący	6	bardzo dobry	5	dobry	4	bardzo dobry	5	dostateczny	3	dostateczny	3
Język podręcznika	1,0%	polski	6	polski	6	polski	6	polski	6	polski	6	polski	6
JAKOŚĆ GRY	18,0%	dobra	4,39	bardzo dobra	4,50	dobra	4,06	dobra	4,44	bardzo dobra	4,67	dostateczna	3,39
Minimalne wymagania sprzętowe	6,0%	PIII 450 MHz, 128 MB RAM	2	P 133 MHz, 16 MB RAM	6	PII 400 MHz, 128 MB RAM	2	P 166 MHz, 32 MB RAM	5	P 200 MHz, 32 MB RAM	4	P II 350 MHz, 128 MB RAM	2
Jakość grafiki	6,0%	celująca	6	dobra	4	bardzo dobra	5	dobra	4	dobra	4	dostateczna	3
Dźwięk i muzyka	5,0%	bardzo dobra	5	dobra	4	bardzo dobra	5	bardzo dobra	5	celująca	6	bardzo dobra	5
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0%	jest	6	brak	1	jest	6	brak	1	jest	6	jest	6
Liczba graczy przy jednym komputerze/w sieci	-	jeden/12		jeden/8		jeden/12		jeden/8		jeden/8		jeden/8	
Ocena częściowa trybu dla jednego gracza	**100,0%**	**bardzo dobra**	**5,23**	**bardzo dobra**	**5,03**	**bardzo dobra**	**5,16**	**bardzo dobra**	**4,81**	**bardzo dobra**	**4,68**	**bardzo dobra**	**4,90**
Ocena częściowa trybu dla wielu graczy	**100,0%**	**bardzo dobra**	**5,41**	**bardzo dobra**	**5,22**	**bardzo dobra**	**5,23**	**bardzo dobra**	**5,37**	**bardzo dobra**	**4,95**	**bardzo dobra**	**4,89**
Punkty dodatnie/ujemne				dodatek Brood War	+0,1			AoE I plus dodatki	+0,1	znakomity tutorial	+0,2		
OCENA JAKOŚCI		bardzo dobra	5,30	bardzo dobra	5,21	bardzo dobra	5,19	bardzo dobra	5,13	bardzo dobra	4,99	bardzo dobra	4,90
Cena/jakość		niedostateczna	31,98	celująca	9,59	dobra	19,08	niedostateczna	34,87	celująca	9,82	niedostateczna	34,48
CENA DYSTRYBUTORA		169,58 zł		49,90 zł		99 zł		179 zł		49 zł		169 zł	
CENA ATRAKCYJNA		149 zł,Play,(22)8325430		45 zł, Play, (22) 8325430		84 zł, Play, (22) 8325430		155 zł, Tomsoft, (22) 6369024		39,99 zł, MiG.pl, (33) 8118729		145 zł, Sirius.pl, (33) 8732559	
Sposób wyliczenia parametru Cena/jakość		169,58 zł / 5,30 = 31,98 = niedostateczna		49,90 zł / 5,21 = 9,59 = celująca		99 zł / 5,19 = 19,08 = dobra		179 zł / 5,13 = 34,87 = niedostateczna		49 zł / 4,99 = 9,82 = celująca		169 zł / 4,90 = 34,48 = niedostateczna	

Nazwa gry	WAGA	14. MIEJSCE Warcraft II		15. MIEJSCE Kozacy: Europejskie boje		16. MIEJSCE Warlords: Battlecry II		17. MIEJSCE Close Combat III		18. MIEJSCE Celtic Kings		19. MIEJSCE Dragon Throne	
Producent		Blizzard		GSC Game World		Strategy Studies Group		SSI/Microsoft		Haemimont Games		Strategy First	
Wydawca w Polsce		CD Projekt		Cenega Poland		CD Projekt		A.P.N. Promise		Cenega Poland		CD Projekt	
Wersja językowa		angielska		polska		polska		angielska		polska		polska	
Przemoc		nie ma		jest		nie ma		jest		nie ma		nie ma	
POMOC TECHNICZNA	3,0%	dostateczna	3,33	dostateczna	3,33	dostateczna	3,33	dostateczna	3,00	dostateczna	3,33	dostateczna	3,33
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 519 69 19	3	(0 prefiks 22) 868 52 69	3	(0 prefiks 22) 519 69 19	3	(0 prefiks 22) 654 90 64	3	(0 prefiks 22) 868 52 69	3	(0 prefiks 22) 519 69 19	3
Serwis online	1,0%	www.cdprojekt.info	4	www.cenega.pl	4	www.cdprojekt.info	4	www.promise.com.pl	3	www.cenega.pl	4	www.cdprojekt.info	4
INSTALACJA	4,0%	dobra	4,25	dobra	4,25	bardzo dobra	4,75	celująca	5,50	dobra	3,50	bardzo dobra	4,75
Instalacja programu	2,0%	bezproblemowa	5	bezproblemowa	5	bezproblemowa	5	bezproblemowa	5	bezproblemowa	5	bezproblemowa	5
Ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (42 MB)	1	jest (379 MB)	6	jest (845 MB)	6	jest (50 MB)	6	brak (735 MB)	1	jest (240 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1	jest	6	jest	6	jest	6	brak	1	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6	problematyczne (>0MB)	1	bezproblemowe (>0 MB)	3	bezproblemowe (0 MB)	6	bezproblemowe (>0 MB)	3	bezproblemowe (>0 MB)	3
ZABAWA DLA JEDNEGO GRACZA	60,0%	dobra	3,87	dobra	4,13	dobra	4,13	dobra	3,77	bardzo dobra	4,65	dobra	3,93
Grywalność	50,0%	dobra	4	dobra	4	dobra	4	dobra	4	bardzo dobra	5	dobra	4
Liczba stron konfliktu	4,0%	2	2	powyżej 8	6	powyżej 8	6	2	2	2	2	3-4	3
Czas rozgrywki w kampanii	3,0%	bardzo długi	5	bardzo długi	5	bardzo długi	5	bardzo długi	5	długi	4	bardzo długi	5
Generator lub edytor scenariuszy	3,0%	jest tylko jeden	3	jest tylko jeden	3	jest tylko jeden	3	brak	1	jest tylko jeden	3	jest tylko jeden	3
ZABAWA DLA WIELU GRACZY	60,0%	dobra	4,17	bardzo dobra	5,00	dobra	4,00	bardzo dobra	5,00	dobra	3,92	dobra	3,83
Grywalność	50,0%	dobra	4	bardzo dobra	5	dobra	4	bardzo dobra	5	dobra	4	dobra	4
Tryby rozgrywki	5,0%	dobre	4	bardzo dobre	5	dobre	4	dobre	4	dostateczne	3	brak	1
Wyważenie rozgrywki	5,0%	celujące	6	bardzo dobre	5	dobre	4	celujące	6	dobre	4	bardzo dobre	5
OBSŁUGA	15,0%	dobra	4,00	bardzo dobra	4,53	bardzo dobra	5,20	dobra	3,67	dobra	4,47	dobra	4,13
Język gry	3,0%	angielski	1	polski	6	polski	6	angielski	1	polski	6	polski	6
Sterowanie	5,0%	celujące	6	dostateczne	3	bardzo dobre	5	dobre	4	dobre	4	dostateczne	3
Liczba opcji konfiguracyjnych	3,0%	średnia	3	bardzo duża	5	bardzo duża	5	bardzo duża	5	średnia	3	średnia	3
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6	w każdym miejscu	6	w każdym miejscu	6	tylko w niektórych miejscach	3	w każdym miejscu	6	w każdym miejscu	6
Podręcznik użytkownika	2,0%	dostateczny	3	dobry	4	dobry	4	dobry	4	dobry	4	dobry	4
Język podręcznika	1,0%	polski	6	polski	6	polski	6	polski	6	polski	6	polski	6
JAKOŚĆ GRY	18,0%	dostateczna	3,28	dobra	3,78	dostateczna	3,44	dobra	3,78	dostateczna	2,89	dobra	4,11
Minimalne wymagania sprzętowe	6,0%	P 133 MHz, 16 MB RAM	6	PII 233 MHz, 32 MB RAM	4	PII 250 MHz, 64 MB RAM	3	P 133 MHz, 32 MB RAM	4	PIII 400 MHz, 64 MB RAM	2	PII 233 MHz, 64 MB RAM	3
Jakość grafiki	6,0%	mierna	2	dostateczna	3	dostateczna	3	dostateczna	3	dobra	4	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	5,0%	mierna	2	dobra	4	dobra	4	bardzo dobra	5	dostateczna	3	bardzo dobra	5
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0%	brak	1	jest	6	jest	6	brak	1	brak	1	brak	1
Liczba graczy przy jednym komputerze/w sieci	-	jeden/8		jeden/8		jeden/6		jeden/2		jeden/8		jeden/8	
Ocena częściowa trybu dla jednego gracza	**100,0%**	**dobra**	**3,78**	**dobra**	**4,11**	**dobra**	**4,17**	**dobra**	**3,82**	**dobra**	**4,22**	**dobra**	**4,01**
Ocena częściowa trybu dla wielu graczy	**100,0%**	**dobra**	**3,96**	**bardzo dobra**	**4,63**	**dobra**	**4,09**	**bardzo dobra**	**4,56**	**dobra**	**3,78**	**dobra**	**3,95**
Punkty dodatnie/ujemne		dodatek Beyond Dark Portal	0,5										
OCENA JAKOŚCI		dobra	4,35	dobra	4,32	dobra	4,14	dobra	4,12	dobra	4,04	dobra	3,99
Cena/jakość		celująca	6,87	dostateczna	22,93	bardzo dobra	12,06	mierna	24,05	mierna	24,70	celująca	7,52
CENA DYSTRYBUTORA		29,90 zł		99 zł		49,90 zł		99 zł		99,90 zł		29,99 zł	
CENA ATRAKCYJNA		27 zł, Play, (22) 8325430		85 zł, Sirius.pl, (33) 8732559		39,90 zł, Wirtualny.com, (22) 5196969				84,99 zł, Timsoft (94) 3461156		26,90 zł, Wirtualny.com, (22) 5196969	
Sposób wyliczenia parametru Cena/jakość		29,90 zł / 4,35 = 6,87 = celująca		99 zł / 4,32 = 22,93 = dostateczna		49,90 zł / 4,14 =12,06 = bardzo dobra		99 zł / 4,12 = 24,05 = mierna		99,90 zł / 4,04 =24,70 = mierna		29,99 zł / 3,99 = 7,52 = celująca	

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI WIELKIEGO TESTU

7. MIEJSCE

Shogun: Total War	
Electronic Arts	
Cenega Poland	
polska	
jest	
dostateczna	3,33
(0 prefiks 22) 868 52 69	3
www.cenega.pl	4
dobra	4,13
bezproblemowa	5
jest (590 MB)	6
brak	1
bezproblemowe (>0 MB)	3
bardzo dobra	4,97
bardzo dobra	5
powyżej 8	6
bardzo długi	5
jest tylko jeden	3
celująca	5,83
celująca	6
bardzo dobre	5
bardzo dobre	5
dobra	4,13
polski	6
dostateczne	3
średnia	3
w każdym miejscu	6
dobry	4
polski	6
dobra	4,06
PII 233 MHz, 32 MB RAM	4
dostateczna	3
bardzo dobra	5
jest	6
jeden/8	
bardzo dobra	**4,59**
bardzo dobra	**5,11**
bardzo dobra	**4,80**
dostateczna	**20,61**
	99 zł
74,90 zł, Wirtualny.com, (22)5196969	
99 zł / 4,80 = 20,61 = dostateczna	

8. MIEJSCE

Hegemonia: Żelazne Legiony	
Dreamcatcher / Digital Reality	
LEM	
polska	
nie ma	
dostateczna	3,33
(0 prefiks 22) 651 73 24	3
www.lem.com.pl	4
celująca	5,50
bezproblemowa	5
jest (830 MB)	6
jest	6
bezproblemowe (0 MB)	6
bardzo dobra	4,53
bardzo dobra	5
1	1
bardzo długi	5
brak	1
bardzo dobra	4,83
bardzo dobra	5
dobre	4
dobre	4
celująca	5,53
polski	6
celujące	6
bardzo duża	5
w każdym miejscu	6
dobry	4
polski	6
dobra	4,33
PIII 600 MHz, 192 MB RAM	1
celująca	6
celująca	6
jest	6
jeden/8	
bardzo dobra	**4,65**
bardzo dobra	**4,83**
bardzo dobra	**4,72**
bardzo dobra	**14,61**
	69 zł
62 zł, Play, (22) 8325430	
69 zł / 4,72 = 14,61 = bardzo dobra	

9. MIEJSCE

Age of Empires Gold	
Ensemble Studios	
A.P.N. Promise	
angielska	
nie ma	
dostateczna	3,00
(0 prefiks 22) 654 90 64	3
www.promise.com.pl	3
celująca	5,50
bezproblemowa	5
jest (235 MB)	6
jest	6
bezproblemowe (0 MB)	6
bardzo dobra	5,12
bardzo dobra	5
powyżej 8	6
bardzo długi	5
są oba	6
bardzo dobra	5,00
bardzo dobra	5
dobre	4
celujące	6
dobra	3,93
angielski	1
bardzo dobre	5
średnia	3
w każdym miejscu	6
bardzo dobry	5
polski	6
dobra	4,17
P 90 MHz, 16 MB RAM	6
dostateczna	3
dobra	4
brak	1
jeden/8	
bardzo dobra	**4,74**
bardzo dobra	**4,67**
bardzo dobra	**4,71**
celująca	**7,41**
	34,90 zł
32 zł, Play, (22) 8325430	
34,90 zł / 4,71 = 7,41 = celująca	

10. MIEJSCE

Impossible Creatures	
Microsoft / Relic Entertainment	
A.P.N. Promise	
angielska	
nie ma	
dostateczna	3,00
(0 prefiks 22) 654 90 64	3
www.promise.com.pl	3
celująca	5,50
bezproblemowa	5
jest (1 GB)	6
jest	6
bezproblemowe (0 MB)	6
dobra	4,48
bardzo dobra	5
1	1
bardzo długi	5
jest tylko jeden	3
bardzo dobra	4,83
bardzo dobra	5
mierne	2
celujące	6
dobra	4,00
angielski	1
bardzo dobre	5
duża	4
w każdym miejscu	6
dobry	4
polski	6
dobra	3,67
PIII 500 MHz, 128 MB RAM	1
dobra	4
celująca	6
jest	6
jeden/6	
dobra	**4,26**
dobra	**4,47**
innowacyjny pomysł	+0,2
bardzo dobra	**4,54**
niedostateczna	**34,99**
	159 zł
159 zł / 4,54 = 34,99 = niedostateczna	

11. MIEJSCE

Command & Conquer Generals	
EA Games	
Cenega Poland	
polska	
jest	
dostateczna	3,33
(0 prefiks 22) 868 52 69	3
www.cenega.pl	4
bardzo dobra	4,75
bezproblemowa	5
jest (1,55 GB)	6
jest	6
bezproblemowe (>0 MB)	3
dobra	3,78
dobra	4
3-4	3
krótki	2
jest tylko jeden	3
celująca	5,75
celująca	6
dostateczne	3
celujące	6
bardzo dobra	4,67
polski	6
dobre	4
duża	4
w każdym miejscu	6
dobry	4
polski	6
dobra	4,33
PIII 800 MHz, 128 MB RAM	1
celująca	6
celująca	6
jest	6
jeden/8	
dobra	**4,04**
bardzo dobra	**5,22**
bardzo dobra	**4,51**
niedostateczna	**31,01**
	139,90 zł
117,99 zł, Timsoft, (94) 3461156	
139,90 zł / 4,51 = 31,01 = niedostateczna	

12. MIEJSCE

Close Combat Invasion: Normandy	
Ubi Soft / SSI	
Play it!	
angielska	
jest	
dostateczna	3,33
(0 prefiks 34) 811 87 29	3
www.play-it.pl	4
celująca	5,50
bezproblemowa	5
jest (612 MB)	6
jest	6
bezproblemowe (0 MB)	6
dobra	3,92
dobra	4
2	2
lata	6
jest tylko jeden	3
bardzo dobra	5,00
bardzo dobra	5
dobre	4
celujące	6
dobra	4,33
angielski	1
bardzo dobre	5
ogromna	6
tylko w niektórych miejscach	3
bardzo dobry	5
polski	6
dobra	3,78
P 200 MHz, 32 MB RAM	4
dostateczna	3
bardzo dobra	5
brak	1
jeden/2	
dobra	**3,92**
bardzo dobra	**4,57**
dobra	**4,38**
celująca	**7,99**
	35 zł
32 zł, Play, (22) 8325430	
35 zł / 4,38 = 7,99 = celująca	

13. MIEJSCE

Praetorians	
Pyro Studios	
Cenega Poland	
polska	
nie ma	
dostateczna	3,33
(0 prefiks 22) 868 52 69	3
www.cenega.pl	4
bardzo dobra	4,88
bezproblemowa	5
jest (447 MB)	6
brak	1
bezproblemowe (0 MB)	6
dobra	4,48
bardzo dobra	5
1	1
długi	4
brak	1
bardzo dobra	4,58
bardzo dobra	5
brak	1
dobre	4
bardzo dobra	4,80
polski	6
bardzo dobre	5
średnia	3
w każdym miejscu	6
dobry	4
polski	6
dostateczna	3,44
PIII 500 MHz, 128 MB RAM	1
bardzo dobra	5
dobra	4
jest	6
jeden/8	
dobra	**4,35**
dobra	**4,41**
dobra	**4,37**
niedostateczna	**29,53**
	129 zł
115 zł, Tomsoft, (22) 6369024	
129 zł / 4,37 = 29,53 = niedostateczna	

20. MIEJSCE

Warrior Kings	
Black Cactus	
CD Projekt	
polska	
jest	
dostateczna	3,33
(0 prefiks 22) 519 69 19	3
www.cdprojekt.info	4
dobra	3,50
bezproblemowa	5
brak (614 MB)	1
brak	1
bezproblemowe (>1 MB)	3
dobra	3,65
dobra	4
1	1
długi	4
brak	1
dobra	3,83
dobra	4
mierne	2
dobre	4
bardzo dobra	4,67
polski	6
dobre	4
duża	4
w każdym miejscu	6
dobry	4
polski	6
dobra	4,11
P II 266 MHz, 32 MB RAM	4
dobra	4
dobra	4
jest	6
jeden/8	
dobra	**3,87**
dobra	**3,98**
dobra	**3,91**
bardzo dobra	**12,75**
	49,90 zł
39,90 zł, Wirtualny.com, (22) 5196969	
49,90 zł / 3,91 = 12,75 = bardzo dobra	

21. MIEJSCE

Sudden Strike	
CDV Entertainment	
Cenega Poland	
polska	
nie ma	
dostateczna	3,33
(0 prefiks 22) 868 52 69	3
www.cenega.pl	4
bardzo dobra	4,75
bezproblemowa	5
jest (108 MB)	6
jest	6
bezproblemowe (>0 MB)	3
dobra	3,78
dobra	4
3-4	3
długi	4
brak	1
dobra	3,75
dobra	4
brak	1
dobre	4
dobra	4,13
polski	6
dostateczne	3
średnia	3
w każdym miejscu	6
dobry	4
polski	6
dobra	3,83
P II 233 MHz, 32 MB RAM	4
dobra	4
dobra	4
brak	1
jeden/12	
dobra	**3,89**
dobra	**3,87**
dobra	**3,88**
dostateczna	**20,35**
	79 zł
44 zł, Play, (22) 8325430	
79 zł / 3,88 = 20,35 = dostateczna	

22. MIEJSCE

Twierdza	
Fire Fly Studios	
Play it!	
polska	
nie ma	
dostateczna	3,33
(0 prefiks 34) 811 87 29	
www.play-it.pl	
dobra	4,25
bezproblemowa	5
brak (820 MB)	1
brak	1
bezproblemowe (0 MB)	6
bardzo dobra	4,58
bardzo dobra	5
1	1
długi	4
jest tylko jeden	3
dostateczna	3,17
dostateczna	3
dobre	4
dobre	4
dobra	4,13
polski	6
dostateczne	3
średnia	3
w każdym miejscu	6
dobry	4
polski	6
dostateczna	3,17
PII 300 MHz, 64 MB RAM	3
dostateczna	3
dobra	4
brak	1
jeden/8	
dobra	**4,21**
dostateczna	**3,36**
dobra	**3,87**
mierna	**25,58**
	99 zł
79 zł, MiG, (33) 8118729	
99 zł / 3,87 = 25,58 = mierna	

23. MIEJSCE

Command & Conquer Tiberian Sun	
Westwood Studios	
Cenega Poland	
angielska	
jest	
dostateczna	3,33
(0 prefiks 22) 868 52 69	3
www.cenega.pl	4
dobra	4,25
bezproblemowa	5
jest (80 MB)	6
jest	6
problematyczne (>0 MB)	1
dobra	3,97
dobra	4
2	2
długi	4
są oba	6
dostateczna	3,17
dostateczna	3
dobre	4
dobre	4
dostateczna	3,47
angielski	1
dobre	4
średnia	3
w każdym miejscu	6
dobry	4
polski	6
dobra	3,50
P 200 MHz, 32 MB RAM	4
dostateczna	3
dobra	4
brak	1
jeden/8	
dobra	**3,80**
dostateczna	**3,32**
Dodatek Firestorm	+0,2
dobra	**3,81**
mierna	**26,00**
	99 zł
69,99 zł, Timsoft, (94) 3461156	
99 zł / 3,81 = 26,00 = mierna	

24. MIEJSCE

Three Kingdoms	
Eidos Interactive	
Cenega Poland	
angielska	
nie ma	
dostateczna	3,33
(0 prefiks 22) 868 52 69	3
www.cenega.pl	4
dobra	4,13
bezproblemowa	5
brak (400 MB)	1
jest	6
bezproblemowe (>0 MB)	3
dobra	3,78
dobra	4
3-4	3
długi	4
brak	1
dobra	4,17
dobra	4
bardzo dobre	5
bardzo dobre	5
dostateczna	3,47
angielski	1
dostateczne	3
duża	4
w każdym miejscu	6
bardzo dobry	5
polski	6
dobra	3,50
P 200 MHz, 32 MB RAM	3
dobra	4
dostateczna	3
jest	6
jeden/4	
dobra	**3,68**
dobra	**3,91**
dobra	**3,78**
bardzo dobra	**12,97**
	49 zł
49 zł / 3,78 = 12,97 = bardzo dobra	

25. MIEJSCE

Conflict Zone	
MASA Group	
LEM	
polska	
nie ma	
dostateczna	3,33
(0 prefiks 22) 651 73 24	3
www.lem.com.pl	4
dobra	3,50
bezproblemowa	5
brak (521 MB)	1
brak	1
bezproblemowe (>0 MB)	3
dobra	3,82
dobra	4
2	2
długi	4
jest tylko jeden	3
dostateczna	2,83
dostateczna	3
mierne	2
mierne	2
bardzo dobra	4,93
polski	6
bardzo dobre	5
średnia	3
w każdym miejscu	6
bardzo dobry	5
polski	6
dobra	4,11
P II 250 MHz, 32 MB RAM	4
dobra	4
dobra	4
jest	6
jeden/8	
dobra	**4,01**
dostateczna	**3,42**
dobra	**3,77**
celująca	**2,62**
	9,90 zł
9,90 zł / 3,77 = 2,62 = celująca	

ZWYCIĘZCA GRY CENA/JAKOŚĆ

26. MIEJSCE

Frontline Attack	
TopWare Interactive	
TopWare Interactive	
polska	
nie ma	
dobra	3,67
(0 prefiks 33) 813 03 12	3
www.topware.pl	5
bardzo dobra	4,75
bezproblemowa	5
jest (1009 MB)	6
jest	6
bezproblemowe (>0 MB)	3
dostateczna	3,05
dostateczna	3
3-4	3
długi	4
jest tylko jeden	3
dobra	4,08
dobra	4
bardzo dobre	5
dobre	4
bardzo dobra	5,00
polski	6
bardzo dobre	5
duża	4
w każdym miejscu	6
dobry	4
polski	6
dostateczna	3,44
PII 450 MHz, 128 MB RAM	2
dobra	4
dobra	4
jest	6
jeden/8	
dobra	**3,50**
dobra	**4,12**
dobra	**3,75**
dostateczna	**21,08**
	79 zł
68,99 zł, Planeta gier, (22) 6738579	
79 zł / 3,75 = 21,08 = dostateczna	

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI WIELKIEGO TESTU

Nazwa gry	WAGA	27. MIEJSCE Gladiators		28. MIEJSCE Empire Earth		29. MIEJSCE Conquest: Wojny pogranicza		30. MIEJSCE Dune 2000		31. MIEJSCE Kingdom Under Fire		32. MIEJSCE Emperor: Battle for Dune	
Producent		Eugen Systems		Sierra Entertainment		Fever Pitch/Ubi Soft		Electronic Arts		Phantagram		Electronic Arts	
Wydawca w Polsce		Manta		Play it!		Play it!		Cenega Poland		CD Projekt		Cenega Poland	
Wersja językowa		angielska		polska		polska		angielska		polska		angielska	
Przemoc		nie ma		nie ma		nie ma		nie ma		nie ma		jest	
POMOC TECHNICZNA	3,0%	dostateczna	3,00	dostateczna	3,33	dostateczna	3,33	dostateczna	3,33	dostateczna	3,33	dostateczna	3,33
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 332 34 50	3	(0 prefiks 34) 811 87 29	3	(0 prefiks 34) 811 87 29	3	(0 prefiks 22) 868 52 69	3	(0 prefiks 22) 519 69 19	3	(0 prefiks 22) 868 52 69	3
Serwis online	1,0%	www.manta.com.pl	3	www.play-it.pl	4	www.play-it.pl	4	www.cenega.pl	4	www.cdprojekt.info	4	www.cenega.pl	4
INSTALACJA	4,0%	dobra	4,25	bardzo dobra	4,88	bardzo dobra	4,88	bardzo dobra	4,75	dobra	4,25	bardzo dobra	4,88
Instalacja programu	2,0%	bezproblemowa	5	bezproblemowa	5	bezproblemowa	5	bezproblemowa	5	bezproblemowa	5	bezproblemowa	5
Ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (800 MB)	1	jest (520 MB)	6	jest (593 MB)	6	jest (108 MB)	6	brak (1,1 GB)	1	jest (584 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1	brak	1	brak	1	jest	6	brak	1	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6	bezproblemowe (0 MB)	6	bezproblemowe (0 MB)	6	bezproblemowe (>0 MB)	3	bezproblemowe (0 MB)	6	bezproblemowe (0 MB)	6
ZABAWA DLA JEDNEGO GRACZA	60,0%	dobra	3,78	dostateczna	3,05	dobra	3,83	dostateczna	2,85	dobra	3,92	dostateczna	3,00
Grywalność	50,0%	dobra	4	dostateczna	3	dobra	4	dostateczna	3	dobra	4	dostateczna	3
Liczba stron konfliktu	4,0%	3-4	3	3-4	3	3-4	3	3-4	3	2	2	3-4	3
Czas rozgrywki w kampanii	3,0%	długi	4	długi	4	przeciętny	3	krótki	2	przeciętny	3	przeciętny	3
Generator lub edytor scenariuszy	3,0%	brak	1	jest tylko jeden	3	jest tylko jeden	3	brak	1	są oba	6	jest tylko jeden	1
ZABAWA DLA WIELU GRACZY	60,0%	dobra	3,83	dobra	4,00	dostateczna	2,92	dobra	4,00	dostateczna	3,17	dobra	3,92
Grywalność	50,0%	dobra	4	dobra	4	dostateczna	3	dobra	4	dostateczna	3	dobra	4
Tryby rozgrywki	5,0%	dostateczne	3	dostateczne	3	mierne	2	dostateczne	3	dostateczne	3	mierne	2
Wyważenie rozgrywki	5,0%	dostateczne	3	bardzo dobre	5	dostateczne	3	bardzo dobre	5	bardzo dobre	5	bardzo dobre	5
OBSŁUGA	15,0%	dobra	4,13	bardzo dobra	4,67	dobra	3,87	dostateczna	3,27	dobra	4,07	dobra	3,60
Język gry	3,0%	polski	6	polski	6	polski	6	angielski	1	polski	6	angielski	1
Sterowanie	5,0%	dobre	4	dobre	4	dostateczne	3	dostateczne	3	dobre	4	dobre	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	3,0%	mała	2	duża	4	średnia	3	średnia	3	mała	2	średnia	3
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6	w każdym miejscu	6	w każdym miejscu	6	w każdym miejscu	6	tylko w niektórych miejscach	3	w każdym miejscu	6
Podręcznik użytkownika	2,0%	dostateczny	3	dobry	4	mierny	2	bardzo dobry	5	dobry	4	bardzo dobry	5
Język podręcznika	1,0%	polski	6	polski	6	polski	6	polski	6	polski	6	polski	6
JAKOŚĆ GRY	18,0%	dobra	3,78	dobra	3,72	dostateczna	3,17	dobra	4,17	dostateczna	2,56	dostateczna	3,44
Minimalne wymagania sprzętowe	6,0%	PII 300 MHz, 128 MB RAM	3	PII 350 MHz, 64 MB RAM	2	PII 350 MHz, 64 MB RAM	2	P 90 MHz, 16 MB RAM	6	P 200 MHz, 32 MB RAM	3	PII 400 MHz, 64 MB RAM	2
Jakość grafiki	6,0%	dobra	4	dobra	4	dobra	4	dostateczna	3	mierna	2	dobra	4
Dźwięk i muzyka	5,0%	dobra	4	bardzo dobra	5	dostateczna	3	dobra	4	dostateczna	3	dobra	4
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0%	jest	6	jest	6	jest	6	brak	1	brak	1	jest	6
Liczba graczy przy jednym komputerze/w sieci	-	jeden/16		jeden/16		jeden/8		jeden/8		jeden/8		jeden/8	
Ocena częściowa trybu dla jednego gracza	**100,0%**	**dobra**	**3,83**	**dostateczna**	**3,49**	**dobra**	**3,68**	**dostateczna**	**3,24**	**dobra**	**3,69**	**dostateczna**	**3,19**
Ocena częściowa trybu dla wielu graczy	**100,0%**	**dobra**	**3,86**	**dobra**	**4,06**	**dostateczna**	**3,19**	**dobra**	**3,93**	**dostateczna**	**3,24**	**dobra**	**3,80**
Punkty dodatnie/ujemne		wymaga rejestracji pocztą	-0,1			mapa nieba	+0,1						
OCENA JAKOŚCI		dobra	3,74	dobra	3,72	dobra	3,59	dobra	3,52	dobra	3,51	dostateczna	3,44
Cena/jakość		celująca	7,99	niedostateczna	34,65	celująca	9,47	celująca	9,93	celująca	5,67	dostateczna	22,97
CENA DYSTRYBUTORA		29,90 zł		129 zł		34 zł		34,90 zł		19,90 zł		79 zł	
CENA ATRAKCYJNA		27 zł, Play, (22) 8325430		89,99 zł, MiG.pl, (33) 8118729		31 zł, Play, (22) 8325430				9,90 zł, Wirtualny.com, (22) 5196969		59,99 zł, Planeta gier, (22) 6738579	
Sposób wyliczenia parametru Cena/jakość		29,90 zł / 3,74 = 7,99 = celująca		129 zł / 3,72 = 34,65 = niedostateczna		34 zł / 3,59 = 9,47 = celująca		34,90 zł / 3,52 = 9,93 = celująca		19,90 zł / 3,51 = 5,67 = celująca		79 zł / 3,44 = 22,97 = dostateczna	

Nazwa gry	WAGA	33. MIEJSCE Kroniki Czarnego Księżyca		34. MIEJSCE WarCommander		35. MIEJSCE Star Wars: Force Commander		36. MIEJSCE Saga: Gniew wikingów		37. MIEJSCE Primitive Wars		38. MIEJSCE Persian Wars	
Producent		Cryo		CDV		Lucas Arts		Cryo		Wizard Soft		Cryo	
Wydawca w Polsce		CD Projekt		Cenega Poland		LEM		CD Projekt		Manta		Cenega Poland	
Wersja językowa		polska		polska		angielska		polska		polska		polska	
Przemoc		nie ma		nie ma		nie ma		nie ma		nie ma		nie ma	
POMOC TECHNICZNA	3,0%	dostateczna	3,33	dostateczna	3,33	dostateczna	3,33	dostateczna	3,33	dostateczna	3,00	dostateczna	3,33
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 519 69 19	3	(0 prefiks 22) 868 52 69	3	(0 prefiks 22) 651 73 24	3	(0 prefiks 22) 519 69 19	3	(0 prefiks 22) 332 34 50	3	(0 prefiks 22) 868 52 69	3
Serwis online	1,0%	www.cdprojekt.info	4	www.cenega.pl	4	www.lem.com.pl	4	www.cdprojekt.info	4	www.manta.com.pl	3	www.cenega.pl	4
INSTALACJA	4,0%	dobra	4,25	dobra	4,25	bardzo dobra	4,88	bardzo dobra	4,88	dobra	3,50	dostateczna	3,00
Instalacja programu	2,0%	bezproblemowa	5	bezproblemowa	5	bezproblemowa	5	bezproblemowa	5	bezproblemowa	5	bezproblemowa	5
Ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (301 MB)	1	brak (340 MB)	1	jest (490 MB)	6	jest (220 MB)	6	brak (327 MB)	1	brak (387 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1	brak	1	brak	1	brak	1	brak	1	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6	bezproblemowe (0 MB)	6	bezproblemowe (0 MB)	6	bezproblemowe (0 MB)	6	bezproblemowe (>0 MB)	3	problematyczne (>0 MB)	1
ZABAWA DLA JEDNEGO GRACZA	60,0%	dostateczna	3,00	dostateczna	2,82	mierna	2,10	mierna	2,35	mierna	2,17	mierna	2,07
Grywalność	50,0%	dostateczna	3	dostateczna	3	mierna	2	mierna	2	mierna	2	mierna	2
Liczba stron konfliktu	4,0%	3-4	3	1	1	2	2	7-8	5	3-4	3	3-4	3
Czas rozgrywki w kampanii	3,0%	przeciętny	3	długi	4	bardzo długi	5	długi	4	przeciętny	3	przeciętny	3
Generator lub edytor scenariuszy	3,0%	jest tylko jeden	3	brak	1	brak	1	jest tylko jeden	3	jest tylko jeden	3	brak	1
ZABAWA DLA WIELU GRACZY	60,0%	dostateczna	3,08	dostateczna	3,08	dostateczna	2,83	mierna	2,17	mierna	2,17	mierna	2,08
Grywalność	50,0%	dostateczna	3	dostateczna	3	dostateczna	3	mierna	2	mierna	2	mierna	2
Tryby rozgrywki	5,0%	dostateczne	3	dostateczne	3	mierne	2	mierne	2	dostateczne	3	mierne	2
Wyważenie rozgrywki	5,0%	dobre	4	dobre	4	mierne	2	dobre	4	dostateczne	3	dostateczne	3
OBSŁUGA	15,0%	dobra	4,27	dobra	4,00	dobra	3,87	dobra	4,13	dobra	3,53	dobra	3,73
Język gry	3,0%	polski	6	polski	6	polski	6	polski	6	polski	6	polski	6
Sterowanie	5,0%	dobre	4	dostateczne	3	mierne	2	dostateczne	3	dostateczne	3	dobre	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	3,0%	średnia	3	średnia	3	duża	4	średnia	3	znikoma	1	znikoma	1
Zapis stanu gry	1,0%	tylko w niektórych miejscach	3	w każdym miejscu	6	w każdym miejscu	6	w każdym miejscu	6	tylko w niektórych miejscach	3	tylko w niektórych miejscach	3
Podręcznik użytkownika	2,0%	dobry	4	dostateczny	3	dostateczny	3	dobry	4	dobry	4	dostateczny	3
Język podręcznika	1,0%	polski	6	polski	6	polski	6	polski	6	polski	6	polski	6
JAKOŚĆ GRY	18,0%	dostateczna	3,44	dostateczna	2,83	dostateczna	3,11	dostateczna	2,89	dostateczna	2,89	dostateczna	2,89
Minimalne wymagania sprzętowe	6,0%	P II 300 MHz, 32 MB RAM	3	PII 450 MHz, 64 MB RAM	2	PII 266 MHz, 64 MB RAM	3	PII 233 MHz, 32 MB RAM	4	PII 233 MHz, 32 MB RAM	4	PII 233 MHz, 32 MB RAM	4
Jakość grafiki	6,0%	dostateczna	3	dostateczna	3	mierna	2	mierna	2	mierna	2	mierna	2
Dźwięk i muzyka	5,0%	bardzo dobra	5	dostateczna	3	dobra	4	dostateczna	3	mierna	2	mierna	2
Współpraca z akceleratorami graficznymi	1,0%	brak	1	jest	6	jest	6	brak	1	jest	6	jest	6
Liczba graczy przy jednym komputerze/w sieci	-	jeden/8		jeden/8		jeden/4		jeden/8		jeden/4		jeden/6	
Ocena częściowa trybu dla jednego gracza	**100,0%**	**dostateczna**	**3,32**	**dostateczna**	**3,07**	**dostateczna**	**2,69**	**dostateczna**	**2,84**	**dostateczna**	**2,58**	**dostateczna**	**2,54**
Ocena częściowa trybu dla wielu graczy	**100,0%**	**dostateczna**	**3,37**	**dostateczna**	**3,23**	**dostateczna**	**3,13**	**dostateczna**	**2,73**	**dostateczna**	**2,58**	**dostateczna**	**2,55**
Punkty dodatnie/ujemne		zła sztuczna inteligencja	-0,25	lokalizacja	-0,2								
OCENA JAKOŚCI		dostateczna	3,09	dostateczna	2,93	dostateczna	2,87	dostateczna	2,80	dostateczna	2,58	dostateczna	2,54
Cena/jakość		celująca	6,44	niedostateczna	34,05	dostateczna	20,55	celująca	7,10	celująca	5,78	niedostateczna	31,05
CENA DYSTRYBUTORA		19,90 zł		99,90 zł		59 zł		19,90 zł		14,90 zł		79 zł	
CENA ATRAKCYJNA		18 zł, Sirius.pl, (33) 8732559		84 zł, Play, (22) 8325430		54 zł, Play, (22) 8325430		18 zł, Sirius.pl, (33) 8732559				29 zł, Play, (22) 8325430	
Sposób wyliczenia parametru Cena/jakość		19,90 zł / 3,09 = 6,44 = celująca		99,90 zł / 2,93 = 34,05 = niedostateczna		59 zł / 2,87 = 20,55 = dostateczna		19,90 zł / 2,80 = 7,10 = celująca		14,90 zł / 2,58 = 5,78 = celująca		79 zł / 2,54 = 31,05 = niedostateczna	

Age of My

Bogowie natchnęli autorów i powstała gra, która stoi na szczycie panteonu strategii czasu rzeczywistego. Wygląda pięknie, ma świetne kampanie, wiele jednostek. Jest po prostu boska!

Ang. Epoka mitologii. Wymowa: ejdż of mytolodżi

TREŚĆ GRY

Wcielamy się w fikcyjnego antycznego bohatera Arkantosa i prowadzimy starożytne armie przez znane z mitologii miejsca i zdarzenia, by ochronić świat przez zakusami złych mocy. Arkantos pochodzi z Atlantydy – opiewanej przez greckiego filozofa Platona tajemniczej wyspy zatopionej przez ocean. Nasz bohater jest przyjacielem Greków i doskonale zna ich sztukę wojenną.

To właśnie grecką armię prowadzimy przez ponad 30 scenariuszy w trybie dla jednego gracza. W boju z wojskami demona Gargarensisa oraz egipskiej czarownicy Amanry pomagają nam mityczne postacie. Bez ich wsparcia trudno byłoby poradzić sobie z licznymi wrogami.

Autorzy skorzystali z okazji do opowiedzenia na nowo mitologii. Dają nam na przykład możliwość poprowadzenia oblężenia Troi. Aby zdobyć miasto, należy zbudować wielkiego drewnianego konia i ukryć w jego wnętrzu trójkę bohaterów, którzy nocą zaatakują Trojan. Szkoda, że w nagrodę nie dostajemy pięknej Heleny!

W naszej armii są trzy rodzaje jednostek: zwykłe, mityczne i bohaterowie. Ci ostatni, jak na przykład Ajaks, Odyseusz czy Arkantos, likwidują potwory, jakby kosili zboże. O wiele gorzej idzie im jednak z dużo słabszymi zwykłymi żołnierzami. Tu wyręczają ich oddziały piechoty dzielące się między innymi na pogromców łuczników oraz niszczycieli konnicy.

Wszystkie nasze jednostki polegają na pomocy innych wojsk w bitwie. Dlatego zawsze mieszamy typy oddziałów, inaczej atak pozornych słabeuszy może pokrzyżować nasze plany.

Bardzo ważna jest wiara ludu w panteon bóstw. Modlitwa to nieodłączna część życia starożytnych. Dzięki niej zdobywamy przychylność niebios. Aby wykorzystać zebrane punkty przychylności, budujemy świątynię i szkolimy w niej mityczne jednostki: wielogłowe hydry, skaczących wielkimi susami anubitów czy ogromne latające smoki. Każda z trzech stron konfliktu ma inne rodzaje jednostek, dzięki czemu gra jest urozmaicona.

W trakcie rozgrywki awansujemy kolejno do trzech epok rozwoju. Każda z nich daje nam nowe, silniejsze jednostki i specjalistyczne budynki. Wynajdujemy też nowe technologie, usprawnienia ekonomiczne oraz wojskowe, a także poprawiamy te już znane. Przy awansie do następnej epoki wybieramy jedno z pomniejszych bóstw, które opiekuje się naszym ludem. Od tego wyboru zależy między innymi to, jakie jednostki mityczne trenujemy, oraz do jakich wynalazków mamy dostęp. Wybrani bogowie obdarzają nas również boską interwencją, którą wykorzystujemy tylko raz podczas epoki. Może to być uderzenie

BŁOGOSŁAWIONA WOJNA

Każda cywilizacja inaczej zdobywa przychylność bogów. Grecy delegują do świątyni wieśniaków, którzy dzień i noc modlą się na kolanach. Egipcjanie po prostu budują coraz większe posągi ku czci Ra, Ozyrysa i innych. Najciekawiej przedstawiono wiarę wikingów. Aby zadowolić Thora, Odina i Lokiego, wojownicy gromią wrogów na polu bitwy. Takie rozwiązanie czyni ze Skandynawów cywilizację nastawioną na atak. Brodaci wojowie doskonale nadają się do szybkich uderzeń w pierwszych epokach.





thology

piorunem we wroga, deszcz meteorów lub zamiana grupki nieprzyjaciół w świnie. Im wyższa epoka rozwoju, tym potężniejszy jest boski gniew. Warto korzystać z tych darów na bieżąco, zamiast oszczędzać je na decydujący moment rozgrywki. Szczególnie przydatne na początku gry są interwencje ulepszające ekonomię.

Po ukończeniu kampanii dla pojedynczego gracza zostaje zabawa z kierowanymi przez komputer przeciwnikami lub gra z innymi ludźmi przez sieć. Świetny tryb multiplayer to od dawna wizytówka serii Age of. Liczba dostępnych kombinacji jednostek oraz zależnych od rodzaju mapy strategii jest olbrzymia i wymaga miesięcy treningu do pełnego opanowania. Warto namówić do zabawy znajomych – do gry w sieci wystarcza jedna płytka na trzech zawodników.

Trzy cywilizacje, trójka bóstw. Posejdon, Thor i Izyda ruszają na wojnę

TECHNIKALIA

Grafika jest w pełni trójwymiarowa, dzięki czemu obracamy mapę na wszystkie strony. Czasem odkrywamy w ten sposób schowanego za budynkiem chłopa, który obija się, zamiast pracować w pocie czoła na roli. Płynność animacji jednostek jest zadziwiająca. Spowolnienia widać dopiero podczas bitew z udziałem bardzo dużej liczby oddziałów, a te nie zdarzają się często. Rozmiary armii ogranicza pojemność domów i częste ataki wrogów. Gra jest trudna i mało doświadczonym strategom GRY radzą ustawić niższy od średniego poziom trudności, by nie powtarzać wielokrotnie przegrywanych misji.

Detale są zachwycające. Lasy kołyszą się na wietrze, żołnierze ocierają na pustyni pot z czoła, a w śniegu zostawiają ślady stóp. Staranność wykonania modeli budynków i wojska zachwyca od pierwszego spojrzenia. Czasem trudno się powstrzymać przed przybliżeniem obrazu i gapieniem się na myśliwych polujących na jelenie, szarżującą konnicę czy machiny oblężnicze kruszące mury. Niszczenie budowli to prawdziwa przyjemność – płoną, osuwają się, by w końcu zamienić się w bezładną kupę gruzu.

Równie dobrze wykonano oprawę dźwiękową. Nie ma tu tak wielkiej różnorodności fikcyjnych języków jak miało to miejsce w poprzednich częściach serii, ale słuchanie monologów jednostek jest prawie tak ciekawe jak w Warcrafcie III. Misjom towarzyszy symfoniczna muzyka, która znakomicie buduje nastrój i zagrzewa nas do boju o boską supremację.

Grę obsługujemy za pomocą myszki i skrótów klawiszowych, za pomocą których uzyskujemy dostęp do prawie każdego z budynków istniejących na mapie lub znajdujących się w menu. Skróty wykorzystujemy też do produkcji jednostek oraz wynajdowania nowych technologii. To bardzo dobry system, choć wymaga przyzwyczajenia i niezłej pamięci.

Gry wieloosobowe w sieci wyszukujemy i zakładamy, nie wychodząc do Windows. Podczas zabawy przez internet mamy do dyspozycji okienko dialogowe ułatwiające komunikację z partnerami, listę kanałów do rozmów, ranking graczy i kilka innych dodatków.



Obrona miasta to trudne zadanie. Najlepiej przenieść walkę poza jego mury, chroniąc cenne budynki



Wieże oblężnicze szybko kruszą grube mury, jednak bez obstawy są bezbronne i łatwo padają pod ciosami przeciwników



Atak mitycznych stworów morskich jest szczególnie trudny do odparcia, gdyż mało który bohater jest w stanie ich dosięgnąć

WERDYKT

Zwycięzca testu GIER to znakomita strategia, której jedyną poważną wadą jest brak polskiej wersji językowej i za wysoka cena. Gdyby przetłumaczyć choćby napisy, grę doceniłoby znacznie więcej osób.

Wciągająca, trudna i długa kampania zachwyca zróżnicowaniem misji, nieszablonowym scenariuszem i rozległym obszarem działania. Tryb gry wieloosobowej z komputerem lub żywymi przeciwnikami w sieci jest świetnie zaprojektowany, dobrze wyważony w trakcie testów wersji beta i starcza na długie miesiące świetnej zabawy. Jeśli chcemy, tworzymy też własne mapy i scenariusze za pomocą dołączonego edytora.

Co ważne, mimo pięknej grafiki gra nie ma wygórowanych wymagań sprzętowych. Strategia doskonała? GRY jeszcze takiej nie widziały, ale Age of Mythology niewiele brakuje do ideału.

Age of Mythology

Producent	Ensemble Studios
Polski wydawca	A.P.N. Promise
Cena	169 zł
Ocena cena/jakość	Niedostateczna (31,98)
Wymagania sprzętowe	PIII 450 MHz, 128 MB RAM
Ocena jakości:	**Bardzo dobra 5,30**







Galopujące Zerglingi to częsty widok. Błyskawicznie się mnożą i są bardzo szybkie. Dzięki temu znakomicie nadają się do wyprowadzenia ataku na samym początku gry. Gdy Protossi albo Terranie nie zdążają wzmocnić obrony, walka kończy się, zanim na dobre się zaczyna



Dodatek Brood War sprzedawany razem z grą wprowadza przydatne jednostki. Terranie dostają między innymi groźne myśliwce Valkyrie

StarCraft[1]

2 MIEJSCE

Przebój sprzed czterech lat wciąż dumnie paraduje w czołówce strategii czasu rzeczywistego. Zabawa jest świetna, zestarzała się tylko grafika

TREŚĆ GRY

W odległej przyszłości, gdzieś w kosmosie, ścierają się ze sobą trzy rasy: Terranie kolonizujący nowe planety, Zergowie, mordercze stwory prowadzone przez Nadświadomość na podbój wszechświata i Protossi, którzy podążają wszędzie za Zergami, by przeszkadzać im w ich planach. Nawet jeśli ceną sukcesu ma być życie Terran.

Rozgrywka jednoosobowa składa się z trzech kampanii, po jednej dla każdej z ras. Przechodzimy je w ustalonej przez twórców kolejności, odkrywając bogatą fabułę gry. Dzięki temu lepiej poznajemy bohaterów, którym pomagamy i z którymi zżywamy się z nimi.

Mało która strategia czasu rzeczywistego dorównuje StarCraftowi pod względem zróżnicowania ras. Zergami gramy szybko i agresywnie, licząc przede wszystkim na liczbę. Jako Terranie początkowo koncentrujemy się na obronie, aby przejść następnie do ataku pozycyjnego. Protossi mają najsilniejsze, ale też najdroższe jednostki, dlatego stawiają na potężne uderzenia przy jak najmniejszych stratach własnych.

Ważną cechą StarCrafta jest duże tempo gry, zwłaszcza w trybie dla wielu osób. Niektórzy wykorzystują je i atakują małymi siłami na samym początku. Dlatego pierwsze minuty każdej rozgrywki są prawdziwym wyścigiem z czasem.

TECHNIKALIA

Dwuwymiarowa grafika w niskiej rozdzielczości wygląda czytelnie ale jest już przestarzała. Ikony w interfejsie są mało przejrzyste i z początku trudno je odróżnić. Problem łagodzą wygodne skróty klawiszowe przyspieszające wcielanie decyzji w życie.

Najsłabszy punkt StarCrafta to sztuczna inteligencja przeciwników. Ich spryt w kampanii dla jednego gracza został nieco stępiony, by nie przeszkadzali nam w nauce gry. W pojedynczych scenariuszach komputer potrafi więcej, ale szybko okazuje się, że zawsze atakuje z tej samej strony, uderza zbyt małymi siłami, a jego jedyna zaleta to niezwykły upór.

Wśród miłośników gry wieloosobowej StarCraft słynie z odporności na zakłócenia połączeń. Nawet przez modem 33,6 kbit/s gramy w znośnych warunkach, jeśli nasz przeciwnik mieszka w Polsce lub niedalekiej zagranicy.

Edytor misji ma duże możliwości. Za jego pomocą tworzymy własną kampanię z elementów podobnych do tych, które są w misjach przygotowanych przez autorów.

WERDYKT

StarCraft to gra dopracowana pod każdym względem. Pomimo podeszłego wieku broni się przed młodszymi konkurentami dzięki długim, ciekawym kampaniom i dużym możliwościom trybu gry wieloosobowej. Znajdujący się w sprzedaży zestaw zawiera rozszerzenie Brood War z nowymi jednostkami i kampaniami.

[1] Ang. Gwiezdne rzemiosło. Wymowa: starkraft. Tytuł gry nawiązuje do serii Warcraft



W sercu bazy trwają przygotowania do wojny. Już wkrótce hordy Zerglingów wybiegną stąd w poszukiwaniu ofiar

Zwiadowca Protossów wypatrzył wroga. Wkrótce rozgorzeje walka

StarCraft

Producent	Blizzard Entertainment
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	49,90 zł
Ocena cena/jakość	Celująca (9,59)
Wymagania sprzętowe	P 133 MHz, 16 MB RAM
Ocena jakości:	**Bardzo dobra 5,21**







Warcraft III
Reign of Chaos[2]

3 MIEJSCE

W pięknej krainie Azeroth spokój zawsze trwa krótko. Ludzie i orki razem stawiają czoło siłom, które chcą zniszczyć świat i zgasić wszelkie życie

TREŚĆ GRY

Do wyboru mamy cztery rasy: znanych z poprzednich części ludzi, z którymi sprzymierzone są krasnoludy i elfy, zwinnych, zielonoskórych orków, nieumarłych oraz nocne elfy. Każda z tych armii zachowuje się w boju inaczej. Na przykład nieumarli wykorzystują tanie, szybkie, ale słabe jednostki, a nocne elfy przenoszą swe budynki z miejsca na miejsce. Różnorodność sprawia, że nie nudzimy się, cały czas odkrywając nowe jednostki i sposoby ich wykorzystania.

Kampania dla samotnego gracza to mocny punkt gry. Fabułę poznajemy dzięki rewelacyjnym filmom i przerywnikom wykonanym w programie gry. Historie młodego paladyna Arthasa, który pełen wiary rusza do walki ze złem, oraz wojownika orków Thralla próbującego ocalić swój lud przeplatają się przez całą grę. Wciągają tak, że gramy tylko po to, by dowiedzieć się, co wydarzy się dalej i jak potoczą się losy głównych bohaterów.

Bohaterowie wspomagający w walce nasze oddziały należą do najciekawszych elementów gry. Każdy z nich rozwija specjalne zdolności, wykorzystując zdobyte w walce doświadczenie. Szczególnie ciekawe są aury wpływające na żołnierzy znajdujących się w pobliżu bohatera. Heros wyposażony w odpowiedni zestaw przedmiotów przechyla szalę zwycięstwa nawet w starciu z liczniejszym przeciwnikiem.

Tryb dla wielu graczy został sprawdzony przez tysiące testujących z całego świata. Armie są wyważone i każdą gra się trochę inaczej od pozostałych.

TECHNIKALIA

To pierwsza gra firmy Blizzard, która wykorzystuje w pełni trójwymiarową grafikę. Oprawa jest kolorowa, kanciaste postacie mają mocno kreskówkowy charakter, a kiedy klikamy na żołnierzy, słyszymy pełne humoru komentarze.

Bitwy oglądamy z prawdziwą przyjemnością – wszystkie jednostki są znakomicie animowane, a gdy używamy czarów i umiejętności, podziwiamy rewelacyjne efekty specjalne. Gra korzysta z systemu przestrzennego dźwięku, jest więc ucztą nie tylko dla oczu, ale też dla uszu.

POLSKA WERSJA

Polski wydawca nie popisał się wyczuciem, jeśli chodzi o dobór lektorów do dubbingu. Głos Rycerza Śmierci z armii nieumarłych powinien ścinać nam krew w żyłach, a nie wywoływać ziewanie czy też uśmiech politowania. Ten zarzut odnosi się zresztą do niemal wszystkich postaci. Wydaje się, że mamy do czynienia z bajką dla dzieci, a nie pełną okrucieństw historią o śmierci i zdradzie. Z drugiej strony wydawcy należą się brawa za doskonałą techniczną jakość dźwięku i nienaganny poziom tłumaczenia tekstów. Mimo drobnych wpadek jest to jedna z najlepiej spolszczonych gier z testowanych w tym numerze.



Oglądając świat gry w zbliżeniu widzimy, jaki jest kanciasty. Rzadko jednak włączamy ten tryb, bowiem nie daje się w nim dowodzić

WERDYKT

Warcraft III przegrał w teście **GIER** ze starszym StarCraftem, ale dla miłośników fantasy, którzy nie lubią Protossów ani mitologii, to właśnie on jest zwycięzcą. Nowe rozwiązania w trzeciej części serii to raczej świeży powiew niż wiatr zmian, ale Warcraft III to i tak obecnie jedna z najlepszych strategii czasu rzeczywistego. ■





Budynki nocnych elfów po wykorzenieniu stają się wojownikami. Drzewni wojownicy są niezwykle odporni na ciosy, ale bardzo powolni

Warcraft III: Reign of Chaos

Producent	Blizzard Entertainment
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	99 zł
Ocena cena/jakość	**Dobra** (19,80)
Wymagania sprzętowe	PII 400 MHz, 128 MB RAM
Ocena jakości:	**Bardzo dobra 5,19**







Kopalnie złota są w Azeroth tak pospolite, jak u nas kioski z gazetami. Zgodnie z zasadą niesprawiedliwości społecznej złoto wydobywane przez wieśniaków wydajemy na szkolenie wojowników i honoraria bohaterów

[2] Ang. Wojenne rzemiosło: Rządy chaosu. Wymowa: łorkraft: rejn of kejos

Age of Empires II The Age of Kings[1]

4 MIEJSCE

Trzynaście narodów toczy brutalną walkę o przetrwanie. Czas na negocjacje minął. Żelazo szczęka, trup ściele się gęsto, a chłopi ciężko pracują w polu. Oto typowa scenka z okresu średniowiecza

TREŚĆ GRY

Prowadzimy wybraną cywilizację przez cztery kolejne epoki rozwoju. Pierwsza część Age of Empires traktowała o czasach starożytnych, kontynuacja serii przedstawia zmagania armii średniowiecznych. Rycerze zakuci są w pancerze tak grube, że konie uginają się pod ich ciężarem. W dodatku powszechnie używane, a nawet wręcz nadużywane, są machiny oblężnicze. Wojna w wiekach średnich to nie przelewki.

Tryb dla jednego gracza składa się z kilku misji uczących obsługi gry i czterech rozbudowanych kampanii. Każda z nich przybliża prawdziwe wydarzenia z epoki, choć oczywiście ich obraz jest uproszczony i niepełny. Fryderyk Barbarossa, Joanna d'Arc, Saladyn, Dżyngis-chan oraz William Wallace to niektórzy władcy i wojownicy, których wojskami dowodzimy.

Misje są bardzo ciekawe dzięki zróżnicowanym warunkom zwycięstwa. Czasem wystarcza zdobyć kluczowy budynek, innym razem mamy obronić się przed atakami przez określony czas aż do przybycia posiłków. Zadania łączą się w logiczną całość i tylko wysoki poziom trudności sprawia, że czasem odrywamy się od monitora.

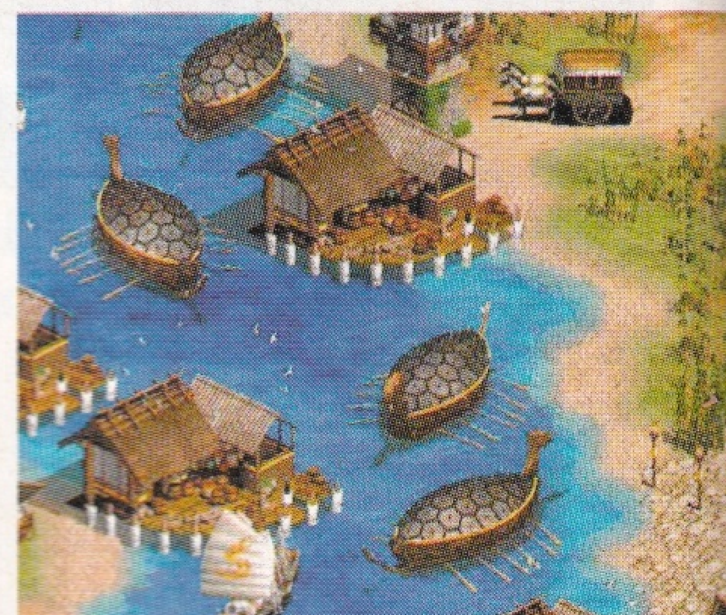
Przebieg gry się nie zmienił. Nadal zbieramy cztery surowce: pożywienie, złoto, drewno i kamień. Zużywamy je na powoływanie wojska, wznoszenie budynków i opracowanie nowych technologii. Awansujemy do trzech kolejnych epok, z których każda daje większe możliwości rozwoju.


Warowne miasta zdobywamy za pomocą machin oblężniczych. Mury są zbyt poważną przeszkodą dla kawalerzystów i piechurów

TECHNIKALIA

Grafika jest całkowicie dwuwymiarowa, jak w StarCrafcie. Bez dwóch zdań jest to najładniejsza strategia nie korzystająca z akceleratorów 3D. Twórcy gry udowodnili, że można wywrzeć na graczu ogromne wrażenie, nie używając olśniewającej grafiki trójwymiarowej. Co ważniejsze gra działa w wysokiej rozdzielczości, nie zwalniając przy tym prawie wcale nawet na wolniejszych komputerach. Bitwy wielkich armii liczących po sto lub więcej jednostek to jedyny wyjątek – wtedy nawet najnowszym procesorom zdarza się zakrztusić.

W stosunku do poprzedniej części poprawiło się sterowanie – nareszcie mamy możliwość kolejkowania produkcji w budynkach. Dużo inteligentniejsi są wieśniacy i żołnierze, którym teraz dodatkowo zmieniamy zachowanie z defensywnego przez neutralne, aż do – w razie potrzeby – agresywnego. W tej części gry da się także chować żołnierzy w zamkach, ratuszach i wieżach. Wzmacniamy w ten sposób siłę rażenia tych budynków.


Nawet większe kałuże nadają się do transportu wojsk i połowu ryb

WERDYKT

Age of Kings zawiera ulepszenia, o jakich marzyli fani poprzedniej części gry. Jest ładniejsza, bardziej przyjazna dla gracza i interesująca. W dodatku nadal świetnie się sprawdza w trybie dla wielu osób. Obecnie można ją dostać jedynie w zestawie zawierającym pierwszą część oraz dwa dodatki. To zaleta, jeśli chcemy poznać całą serię, minus, jeśli zależy nam tylko na Age of Empires II. ■


Zamek nie gwarantuje bezpieczeństwa wybrzeża. Statki oblężnicze niszczą go, nie ponosząc żadnych strat

Potężni (i drodzy) paladyni to postrach piechoty


Zamki wybudowane w bazie przeciwnika są najlepszą formą ataku. Bardzo trudno je zniszczyć

Age of Empires II

Producent	Ensemble Studios
Polski wydawca	A.P.N. Promise
Cena	179 zł
Ocena cena/jakość	Niedostateczna (34,87)
Wymagania sprzętowe	P 166 MHz, 32 MB RAM
Ocena jakości:	**Bardzo dobra 5,13**

ANGIELSKA WERSJA

BEZ OGRANICZEŃ

[1] Ang. Wiek imperiów: Wiek królów. Wymowa: ejdż of empajers: di ejdż of kingz

5 MIEJSCE Homeworld[2]



Pojedynki w trójwymiarowej przestrzeni są dynamiczne i widowiskowe

Los kosmicznej rasy spoczywa w naszych rękach. Tylko dzięki nam zagubiony lud odnajdzie swą ojczystą planetę

TREŚĆ GRY

Mieszkańcy planety Kharak odkrywają kamień ze współrzędnymi ich prawdziwej ojczyzny. Wyruszają w podróż do domu na pokładzie olbrzymiego statku. Na ich drodze staje obca rasa. Bronimy się myśliwcami, fregatami i niszczycielami, dowodząc nimi podczas walk.

TECHNIKALIA

Statki poruszają się w trójwymiarowej przestrzeni kosmicznej. Ataki nadchodzą ze wszystkich kierunków. Na szczęście kierowanie okrętami w trzech wymiarach okazuje się intuicyjne. W dowolnej chwili zatrzymujemy grę i spokojnie podejmujemy decyzje, obserwując przebieg bitwy z niemal dowolnej perspektywy.

Oprawę Homeworlda wykonano z wielką starannością. Muzyka to arcydzieło, zaś grafika ustępuje jej tylko z powodu niskiej rozdzielczości tekstur. Gra najlepiej wygląda w ruchu. Potyczki flot kushańskich i taiidańskich należą do najbardziej malowniczych scen, jakie kiedykolwiek widzieliśmy na naszych monitorach.

Homeworld jest jednak za prosty i za krótki. Do wad należy też brak różnic między dwiema frakcjami. Dla obu wykonujemy te same misje, a ich okręty różnią się tylko wyglądem.

POLSKA WERSJA

Tłumaczenie stoi na dobrym poziomie. Świetnie wypadają również podkładający głosy lektorzy. Wyjątkiem jest niestety mechaniczny głos aktora z filmu wprowadzającego, który brzmi, jakby nagrywano go z wiadrem na głowie.

WERDYKT

Homeworld to gra innowacyjna, a przez to niepozbawiona wad wynikłych z eksperymentowania z nowymi pomysłami. Mimo to **GRY EXTRA** uważają ją za jedną z najlepszych strategii ostatnich lat. Jej dodatkowa wielka zaleta to fakt, że jest to gra inna od większości strategii czasu rzeczywistego, jakie znamy.



Statek matka w całej okazałości. Strzeżemy go jak oka w głowie

Homeworld

Producent	Sierra Entertainment
Polski wydawca	Play it!
Cena	49 zł
Ocena cena/jakość	Celująca (9,82)
Wymagania sprzętowe	P 200 MHz, 32 MB RAM
Ocena jakości:	**Bardzo dobra 4,99**





[2] Ang. Ojczysty świat. Wymowa: hołmłerld

6 MIEJSCE Medieval Total War[3]

Walki rycerstwa i zdobywanie zamczysk nadal dostarczają wiele emocji. Przez ostatnie pół roku średniowiecze nie postarzało się ani trochę



Szarża konnicy decyduje często o losach bitwy. Podobnie jak strata wodza

TREŚĆ GRY

Średniowieczna Europa wrze od konfliktów. Rozwiązujemy je wbrew chrześcijańskim zasadom: ogniem, mieczem i sztyletem zabójcy. Walki między katolikami, muzułmanami i prawosławnymi są esencją gry.

Kontrolujemy jedno z 12 królestw. Rozwijamy państwo, zawieramy sojusze, wysyłamy krucjaty. Walczymy w czasie rzeczywistym, dowodząc nawet 10 tysiącami ludzi naraz. Gra toczy się do 1453 roku lub wygaśnięcia naszego rodu. By go podtrzymać, żenimy synów z królewnami.



Prowadzenie dyplomacji polega na mariażach i skrytobójstwach

TECHNIKALIA

Gra wygląda ładnie. Choć wydaje się prosta w porównaniu z najnowszymi produkcjami, jej grafika jest utrzymana w konwencji epoki i buduje nastrój.

Jeśli gramy Polakami, zabawę psują nazwiska dowódców, takie jak sir Ryksa Stasia czy Jadwiga Brodaty. Zmieniamy je w pliku tekstowym. Gdy przesuwamy doradców po mapie, czasem chowają się za ikonami wrogiej armii i trudno ich wydostać.

WERDYKT

Tę grę kochamy za wiele rzeczy. Zaliczamy do nich rozwój generałów, konieczność zapewnienia przetrwania naszej dynastii oraz ogromne bitwy, w których dowodzimy swego kunsztu taktycznego tak na polu, jak i podczas oblężeń. Godzien pochwały jest również fakt, że państwa mają różną sytuację wyjściową, dzięki czemu rozgrywka każdym z nich jest odmienna.

Medieval zapewnia znakomitą zabawę – szkoda, że po angielsku i za niedorzecznie wysoką cenę.

Medieval: Total War

Producent	Creative Assembly
Polski wydawca	Licomp Empik Multimedia
Cena	169 zł
Ocena cena/jakość	Niedostateczna (34,48)
Wymagania sprzętowe	PII 350 MHz, 128 MB RAM
Ocena jakości:	**Bardzo dobra 4,90**







Spotkamy historyczne postacie, takie jak Ryszard Lwie Serce

[3] Ang. Średniowieczna wojna totalna. Wymowa: midiwal total łor

Shogun Total War

Walczymy o rządy nad Japonią, bo jeśli ktoś inny przywróci porządek, pozostanie nam popełnić seppuku



Ang. Szogun: Wojna totalna. Wymowa: szogun: total lor

TREŚĆ GRY

W roku 1530 Japonia ogarnięta jest wojną domową. Szogunat Ashikaga nie panuje nad zwaśnionymi klanami. Obejmujemy władzę nad jednym z nich, by zjednoczyć państwo.

Rozwijamy gospodarkę, zawieramy układy z sąsiadami, pertraktujemy nawet z Europejczykami. Co prawda ich pomoc może wywołać niezadowolenie ludu, ale nikt inny nie da nam żołnierzy uzbrojonych w broń palną.

Zazwyczaj walczymy w polu, ale także wysyłamy szpiegów i wojowników ninja, by zabijali skrycie najlepszych generałów wroga. Uważamy, by nie wytracić w bitwie wszystkich synów naszego daimyo (księcia). Jeśli ich nie ma, po śmierci daimyo przegrywamy.

TECHNIKALIA

Gra wygląda efektownie, jednak małe jednostki, niewyraźne animacje żołnierzy, trudne czasem do odróżnienia znaki przeciwników utrudniają toczenie bitew i zmniejszają płynącą z nich przyjemność. Ponadto wszystkie klany mają takie same jednostki. Różnią się tylko początkowym położeniem strategicznym i kosztem powoływania wojska oraz wznoszenia budowli.

POLSKA WERSJA

Wersja polska została przygotowana starannie. Bardzo dobrze wypada też polski lektor. Tego ostatniego możemy w ramach ciekawostki zastąpić japońskim. Dodaje to smaku grze, choć rozumiemy mniej.

Shogun: Total War

Producent	Electronic Arts
Polski wydawca	Cenega Poland
Cena	99 zł
Ocena cena/jakość	Dstateczna (20,61)
Wymagania sprzętowe	P 233 MHz, 32 MB RAM
Ocena jakości:	Bardzo dobra 4,80

WERDYKT

Shogun wciąż bawi, choć po ukazaniu się Medievala widzimy, jak wiele w tej grze da się zmienić na lepsze. Egzotyczny koloryt Dalekiego Wschodu ciągle jest magnesem, ale bogactwo Kraju Kwitnącej Wiśni gaśnie przy mrokach średniowiecza. Jednak jeśli mamy już dosyć Medievala, ale pragniemy więcej zabawy w podobnym stylu, zagrajmy w Shoguna.



Oto nasz daimyo: dumny i samotny w swych decyzjach



Przewagę wysokości doceniają nie tylko lotnicy. Jej zalety wykorzystywali już samurajowie w wojnach prowadzonych w XVI wieku

Hegemonia Żelazne Legiony

8 MIEJSCE

Umiejętne powielanie pomysłów z innych gier daje czasem znakomite efekty. Tak jest właśnie w wypadku pełnej zapożyczeń Hegemonii

TREŚĆ GRY

W odległej przyszłości układ słoneczny rozdarty jest wojną między kolonistami na Marsie oraz rodowitymi Ziemianami czyli Terranami.

Kierujemy jednym ze stronnictw, między którymi niestety nie ma żadnych różnic. Inni są tylko specjalni bohaterowie wspierający nasze działania w różnych dziedzinach w zależności od specjalizacji.



Niektóre filmy kinowe wyglądają mniej widowiskowo niż Hegemonia. Efekty specjalne wręcz zapierają dech w piersiach

Budujemy bazy, opracowujemy technologie, tworzymy armię i bijemy wroga. Szkoda, że taktyka ma mniejsze znaczenie niż liczba jednostek.

TECHNIKALIA

Kosmos jeszcze nigdy nie był równie kolorowy. Zdecydowanie największe wrażenie robią bitwy, a zwłaszcza niezwykłe eksplozje. Najlepsze hollywoodzkie filmy science fiction nie powstydziłyby się fajerwerków, jakie oglądamy po zniszczeniu kosmicznej bazy czy większego statku. Graficy zasłużyli na gromkie brawa.

POLSKA WERSJA

Wszystkie dialogi są po angielsku, ich tłumaczenie czytamy w formie napisów. To dobre rozwiązanie, zwłaszcza że oryginalne głosy brzmią dobrze.



Hegemonia to gra równie klasyczna jak Warcraft, tylko zamiast wojowników mamy myśliwce, a rolę łuczników pełnią eskadry korwet

WERDYKT

Hegemonia to solidna i dopracowana gra. Brak w niej co prawda nowatorskich rozwiązań, ale sprawnie wykorzystane zapożyczenia zdają egzamin. Długa i ciekawa kampania dla samotnego gracza trzyma nas przy komputerze przez wiele wieczorów. To znakomita strategia kosmiczna.

Hegemonia: Żelazne Legiony

Producent	Digital Reality
Polski wydawca	Licomp Empik Multimedia
Cena	69 zł
Ocena cena/jakość	Bardzo dobra (14,61)
Wymagania sprzętowe	PIII 600 MHz, 192 MB RAM
Ocena jakości:	Bardzo dobra 4,72



Age of Empires Gold[2]

9 MIEJSCE

Potęga imperium rzymskiego powstawała przez wieki. Na monitorze w zaledwie kilkanaście godzin przybywamy, oglądamy i zwyciężamy

TREŚĆ GRY

Prowadzimy jedną z szesnastu starożytnych cywilizacji, walcząc o dominację z pozostałymi ludami. Zbieramy surowce, wznosimy budowle, trenujemy wojsko i wieśniaków oraz wynajdujemy nowe technologie. Awansując do jednej z trzech er rozwoju, otrzymujemy nowe jednostki, budynki i wynalazki.



Krajobrazy bitewne wyglądają przerażająco, ale to tylko dekoracje. Ruiny domów i zwłoki nie spowalniają marszu naszych żołnierzy

TECHNIKALIA

W wersji Gold wprowadzono wiele nowości. W trybie dla jednego gracza są to cztery nowe kampanie, nowe jednostki, technologie i cywilizacje. W grze wieloosobowej nie ma już limitu 50 jednostek na gracza i nareszcie zlecamy robotnikowi budowę kilku budynków po kolei.

WERDYKT

Stara, ale jara – to określenie idealnie opisuje Age of Empires Gold. Dzięki niskim wymaganiom sprzętowym to wymarzona gra dla posiadaczy starych pecetów. Dołączony dodatek Rise of Rome przedłuża zabawę o ponad 20 godzin. Jest też opcja gry w sieci – sześć lat po premierze gra wciąż ma wielu internetowych fanów.



Krwawe bitwy epickich rozmiarów są częstym widokiem podczas zabawy w Age of Empires. Przepływająca pośrodku pola walki rzeka stanowi dodatkowe wyzwanie taktyczne dla dowodzących obydwoma armiami

Age of Empires Gold

Producent	Ensemble Studios
Polski wydawca	Cenega Poland
Cena	34,90 zł
Ocena cena/jakość	Celująca (7,41)
Wymagania sprzętowe	P 90 MHz, 16 MB RAM
Ocena jakości:	**Bardzo dobra 4,71**





[1] Ang. Wiek imperiów – złota edycja. Wymowa: Ejdż of empajers gold

Impossible Creatures[3]

10 MIEJSCE

Oto spełnione marzenie szalonego naukowca: tworzymy mrówsłonia oraz żyrybę i wysyłamy je do walki z kojosową i przerażającym modligrysem

TREŚĆ GRY

Przemierzamy bezludne wyspy, by dopaść mordercę naszego ojca. Dzięki technologii Sigma tworzymy mutanty 50 gatunków zwierząt, które posyłamy do walki. Liczba kombinacji sięga 40 000. Skomponowanie zrównoważonej armii zdolnej poradzić sobie z każdym zagrożeniem jest trudne. To arcyciekawe wyzwanie dla zapalonych strategów.



Wołszeń (albo szerszoł) w całej okazałości. Menu do krzyżowania stworzeń jest sensownie pomyślane i wygodne w obsłudze

TECHNIKALIA

Gra ma trójwymiarową grafikę, ale nie wygląda tak atrakcyjnie jak na przykład Command & Conquer Generals. Na uznanie zasługuje animacja dziwacznych stworzeń, która nadaje im autentyczność.

Fabułę poznajemy, oglądając krótkie wstawki w postaci serii czarno-białych obrazków. To rozwiązanie buduje nastrój, ale odczuwamy brak porządnych animowanych sekwencji.

Oprawa dźwiękowa wypada lepiej. Nastrój muzyki zmienia się w zależności od sytuacji. Całość doskonale pasuje do nastroju i charakteru gry.

WERDYKT

Nowatorskie rozwiązania w Impossible Creatures podobają się zwłaszcza graczom, którzy lubią eksperymentować. Szkoda tylko, że wydawca nieudanie poeksperymentował z ceną gry.

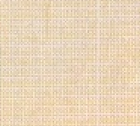


To nie kadr ze zwariowanego programu przyrodniczego. Lewrybiny właśnie składają wrogim dziwolągom propozycję nie do odrzucenia

Impossible Creatures

Producent	Ensemble Studios
Polski wydawca	A.P.N. Promise
Cena	159 zł
Ocena cena/jakość	Niedostateczna (34,99)
Wymagania sprzętowe	PIII 500 MHz, 128 MB RAM
Ocena jakości:	**Bardzo dobra 4,54**





[3] Ang. Niemożliwe stworzenia. Wymowa: imposibl kriczers



Command & Conquer Generals[1]

11 MIEJSCE

Miało być tak pięknie, a wyszło zaledwie dobrze. Command & Conquer Generals to wielki przegrany naszego testu. Głównie przez tryb dla samotnego gracza

TREŚĆ GRY

Generals to świetna strategia czasu rzeczywistego, ale tylko do grania z innymi. Kampanie dla samotnego gracza właściwie nie mają żadnego scenariusza. Przebijamy się przez kolejne misje, zdobywając nowe bronie i budynki. Nuda aż wieje z ekranu. Po raz pierwszy w serii zrezygnowano z wstawek filmowych z aktorami, i zdaniem **GIER EXTRA** było to fatalne posunięcie. Kampania jest niespójna i nudna.

Do wyboru mamy Chińczyków, terrorystów z Armii Światowego Wyzwolenia oraz Amerykanów. Jednostek jest mało, ale zyskują doświadczenie i mogą być rozbudowywane. Armie są wyważone i doskonale się nimi gra – każda strona konfliktu ma nieco inny charakter.

TECHNIKALIA

Świat gry żyje. Ulicami chodzą ludzie, w każdym budynku coś się dzieje. Pojazdy zostawiają ślady, obiekty rzucają cienie. Każdy z nich daje się zniszczyć.

Dźwięk jest świetny. Słyszymy gwizdy pocisków, grzmot strzałów i eksplozji. Czujemy się jak na prawdziwej wojnie.

POLSKA WERSJA

Przetłumaczone zostały tylko teksty. Wersja polska jest dobra, są w niej tylko drobne błędy, na przykład liczba połączeń określona wyrazem „dowolny".


Pojedynek czołgów amerykańskich i AŚW zawsze wygrywają Amerykanie. Terroryści wolą walczyć wąglikiem niż bronią pancerną

WERDYKT

Wróżymy Command & Conquer Generals długie i szczęśliwe życie w sieci i tylko w niej. Szkoda, że autorzy zupełnie zapomnieli o graczach lubiących ciekawe i wciągające fabuły, które sprawiają, że wstajemy od komputera o szóstej nad ranem. Niestety Generals nie opowiada historii na miarę swych poprzedników. Czujemy lekki zawód i niedosyt.

Command & Conquer Generals

Producent	EA Games
Polski wydawca	Cenega Poland
Cena	139,90 zł
Ocena cena/jakość	Niedostateczna (31,01)
Wymagania sprzętowe	PIII 800 MHz, 128 MB RAM
Ocena jakości:	**Bardzo dobra 4,51**







[1] Ang. Dowodzenie i podbój: Generałowie. Wymowa: komand end konker dżenerals

Close Combat Invasion Normandy[2]

12 MIEJSCE

W najnowszej części słynnej serii przekonujemy się na własnej skórze, w jakich warunkach dzielny Tom Hanks poszukiwał szeregowca Ryana

Zazwyczaj czołgamy się. Chodzenie zbyt często szkodzi zdrowiu

TREŚĆ GRY

Piąta część nie wprowadza istotnych nowinek do serii. To kolejny zestaw kampanii i historycznych bitew z czasów drugiej wojny światowej. Podczas gry przekonujemy się, jak trudno jest poprowadzić skuteczny szturm na miasto pełne wrogich żołnierzy. Nasi ludzie panikują, nie chcą atakować, uciekają z pola walki. Naszym zadaniem jest ogarnięcie bałaganu i wygranie bitew.

Na mapie strategicznej decydujemy, gdzie mają się przesunąć grupy bojowe, gdzie przysłać posiłki i w jakich starciach wykorzystać moździerze, statki czy wsparcie lotnicze. Dobre wykorzystanie takiej pomocy przeważa szalę zwycięstwa na naszą stronę.

TECHNIKALIA

Świat gry oglądamy z góry. Grafika wygląda dobrze. Modele pojazdów zostały wykonane dokładnie, a mapy, na których toczą się walki, są szczegółowe. Niestety podobnie jak w poprzednich częściach animacje żołnierzy wyglądają fatalnie.

Oprawa dźwiękowa jest dopracowana. Żołnierze krzykiem informują nas o sytuacji, w jakiej się znaleźli, kule świszczą aż miło, a potężne eksplozje rozrywają powietrze. Niestety po pewnym czasie odkrywamy, że nasi ludzie wykrzykują cały czas te same zdania, co staje się nużące.


Leżenie na plaży kończy się odłamkami w plecach. Jak najszybciej biegniemy przez miny na pozycje niemieckie i odpoczywamy na trawie

WERDYKT

Close Combat Invasion Normandy to dopracowana gra, zdecydowanie najlepsza część serii. Sposób obsługi i prowadzenia rozgrywki pozostały w zasadzie niezmienione od czasów Close Combat II. I bardzo dobrze, bo czegoś co jest dobre nie należy poprawiać. To smakowity kąsek dla wirtualnych generałów interesujących się drugą wojną światową.

Close Combat Invasion Normandy

Producent	SSI/Ubi Soft
Polski wydawca	Play it!
Cena	35 zł
Ocena cena/jakość	Celująca (7,99)
Wymagania sprzętowe	P 200 MHz, 32 MB RAM
Ocena jakości:	**Dobra 4,38**







[2] Ang. Walka z bliska: Inwazja w Normandii. Wymowa: klełz kombat inwejżyn normandy

Praetorians[3]

13 MIEJSCE

Wędrowanie po lasach w czasach rzymskich było emocjonujące, nawet gdy nie udawało się znaleźć grzybów

Rzymscy żołnierze są nie mniej groźni niż ich wrogowie

TREŚĆ GRY

Stajemy na czele legionów Cezara i wyruszamy na podbój Germanów, Galów i Egipcjan. Walczymy w polu i w lesie, a także zdobywamy zamki.

Podczas obrony zamków przede wszystkim niszczymy taran. Jeśli nie zdążamy i rozbija on bramę, nie daje się jej już naprawić

Nasze oddziały szkolimy w wioskach, płacąc punktami prestiżu, które zdobywamy, walcząc.

W kampanii gramy tylko Rzymianami. W grze wieloosobowej dostępne są także wojska pozostałych nacji.

TECHNIKALIA

Oprawa graficzna jest ładna. Oddziały trzymają szyk, idą równo, ale nie w nogę, co wygląda naturalnie. W lesie podrywają się ptaki i ucieka zwierzyna. Gra na każdym kroku urzeka realizmem i dbałością o detale.

POLSKA WERSJA

W tłumaczeniu znalazły się błędy. Łuczników nazwano strzelcami, choć strzelcy używają broni palnej. Warunki licencji pozostały w języku angielskim. Źle wygląda też opis misji wyrównany do obu marginesów – w tekście zieją wielkie, paskudne dziury.



Do obrony wybieramy wzgórza. Stojąc na nich, łucznicy lepiej strzelają

WERDYKT

Pretorianie są udaną grą nawiązującą do starożytnych realiów. Co prawda tylko bitwy są dynamiczne, ale przedzieranie się przez lasy wywołuje nie mniejsze emocje. Wróg czai się wszędzie, a oddziały mogą zostać rozbite w oka mgnieniu.

Praetorians

Producent	Pyro Studios
Polski wydawca	Cenega Poland
Cena	129 zł
Ocena cena/jakość	Mierna (29,53)
Wymagania sprzętowe	PIII 500 MHz, 128 MB RAM
Ocena jakości:	**Dobra 4,37**





[3] Ang. Pretorianie. Wymowa: pretorians. Pretorianie byli gwardią przyboczną cesarza Rzymu używaną głównie w celach policyjnych

Warcraft II Battle.net Edition[4]

14 MIEJSCE

W ten przebój z zamierzchłej przeszłości nadal gra się świetnie. Jednak dawna uroda i wrażenie świeżości przeminęły bezpowrotnie

TREŚĆ GRY

Siły orków w krainie Azeroth szykują się do przeprawy przez morze i zaatakowania królestw ludzi, elfów i krasnoludów. Do wyboru mamy po dwie kampanie ludzi i dwie orków pochodzące z wersji podstawowej oraz dodatku Beyond the Dark Portal. Kampanie obu ras przedstawiają dwie wersje tych samych wydarzeń, w których stroną wygrywającą jest rasa prowadzona przez gracza.

Każdy typ jednostek jest przydatny. W wielu strategiach czasu rzeczywistego do zwycięstwa wystarcza duża liczba żołnierzy jednego typu. Tu każdy oddział ma słabe strony i pozbawiony wsparcia szybko ginie. Zadanie jest o tyle ciekawe, że podbijamy nie tylko lądy, ale też morza i niebo, więc troszczymy się o flotę i lotnictwo.

Warcraft II Battle.net Edition

Producent	Blizzard Entertainment
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	29,90 zł
Ocena cena/jakość	Celująca (6,87)
Wymagania sprzętowe	P 133 MHz, 16 MB RAM
Ocena jakości:	**Dobra 4,35**





TECHNIKALIA

Pod względem oprawy Warcraft II jest grą z dawno minionej epoki. Ręcznie rysowana grafika ma swój urok, ale animacje wyglądają nienaturalnie. Kolorystyka map sprawia wrażenie monotonnej. Dźwięki mają bardzo niską jakość, w głosach żołnierzy wyraźnie słychać szumy. Wszystkie niedociągnięcia wynikają z podeszłego wieku gry. W swoim czasie była ona bowiem piękna.

WERDYKT

Warcraft II wciąż daje wiele radości, ale wygląda już niezbyt efektownie. Trudno się dziwić, program pochodzi z roku 1995. Jednakże w sprzedaży są już strategie równie interesujące, a o znacznie lepszej oprawie. Jedyną zaletą przestarzałej szaty graficznej Warcrafta II jest to, że gra dzięki niskim wymaganiom działa płynnie na wszystkich współczesnych pecetach.



Do wydania Battle Chest z 1996 roku dodano edytor map – wtedy rzadkość



Pod względem grafiki Warcraft II drastycznie odstaje od najnowszych strategii czasu rzeczywistego. To przecież gra sprzed ośmiu lat

[4] Ang. Sztuka wojny: Wydanie Battle.net. Wymowa: łorkraft batelnet edyszyn. Battle.net to serwer do wieloosobowej zabawy w sieci udostępniony bezpłatnie użytkownikom gier firmy Blizzard

Kozacy Europejskie boje

15 MIEJSCE

Z tą strategią pełną wielkich bitew radzą sobie tylko doświadczeni gracze. Początkujący mają problem z opanowaniem tysięcy żołnierzy


Wróg u bram?! Uff, to tylko nasi. Przywieźli kolejne części płotu

TREŚĆ GRY

Rządzimy jednym z szesnastu państw siedemnastowiecznej Europy i uczestniczymy w jej największych konfliktach. Na początku dowodzimy tylko skromną grupą wieśniaków. Przy ich pomocy wznosimy pierwsze budynki i wydobywamy surowce. Materiały potrzebne do rozwoju są nieskończone, więc handlujemy nadwyżkami. Gdy tylko wznosimy sklep, sprzedajemy je lub wymieniamy na inne.

Walka jest trudna. Wróg szybko podejmuje decyzje, nie dając nam szansy poprawienia błędów. Brakuje opcji wydawania rozkazów podczas pauzy.

W każdym oddziale potrzebni są też dobosze i dowódcy

TECHNIKALIA

Każdy naród ma odmienną architekturę budynków, więc na miasta aż miło patrzeć. Tak samo jak na zrealizowane z rozmachem bitwy, podczas których słuchamy realistycznych odgłosów walki i oglądamy kłębiących się jak mrówki żołnierzy.

POLSKA WERSJA

W polskiej wersji gry wydawca pozostawił angielską ścieżkę dźwiękową. Przetłumaczone zostały tylko napisy – jakość tłumaczenia **GRY EXTRA** oceniają jako poprawną.

WERDYKT

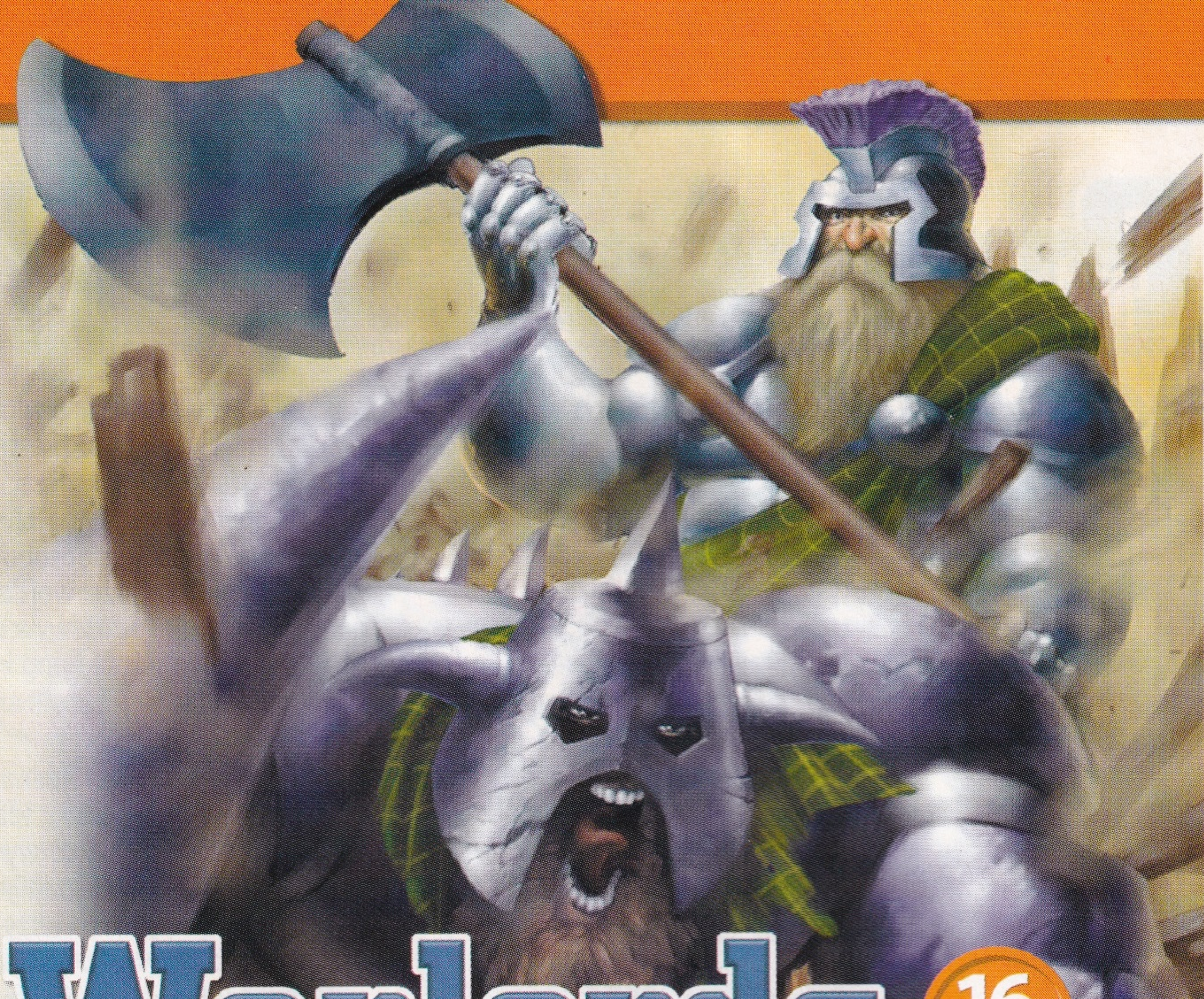
Ogromne bitwy tysięcy żołnierzy i system rozwoju technologicznego robią wrażenie. Mimo że nie jest to nowa gra, miłośnikom skomplikowanych strategii wciąż się podoba.

Kozacy: Europejskie boje

Producent	GSC Gameworld
Polski wydawca	Cenega Poland
Cena	99 zł
Ocena cena/jakość	Dostateczna (22,93)
Wymagania sprzętowe	PII 233 MHz, 32 MB RAM
Ocena jakości:	**Dobra 4,32**







Warlords Battlecry II[1]

16 MIEJSCE

Rozgrywka taktyczna w czasie rzeczywistym została wzbogacona o turową część strategiczną. To nietypowe połączenie dało dobre rezultaty

TREŚĆ GRY

Walczymy o władzę nad krainą Etheria jako przedstawiciele jednego z kilkunastu stronnictw. Rozgrywka podzielona jest na część strategiczną i taktyczną. Pierwszą toczymy w turach, wybierając prowincje, które zamierzamy podbić. Każda prowincja daje premie naszym jednostkom i dostarcza złota, za które kupujemy przedmioty magiczne oraz najemników.

Część taktyczna rozgrywa się z kolei w czasie rzeczywistym. W tym trybie zbieramy cztery surowce, budujemy bazę, szkolimy jednostki i niszczymy nieprzyjaciela.

Mamy też głównego bohatera: rozwijamy jego cechy główne i drugorzędne, umiejętności czarowania oraz specjalne.

TECHNIKALIA

Na pochwałę zasługuje sposób awansowania bohatera. Decydujemy, czy za każdego zabitego wroga ma dostawać zwykłą liczbę punktów doświadczenia czy większą. Jeśli wybieramy najszybszy awans, śmierć bohatera jest nieodwracalna. Jeśli awansuje wolniej, gdy ginie, traci tylko punkty doświadczenia i pojawia się w kolejnej misji.

POLSKA WERSJA

Tłumaczenie jest bardzo dobre, choć razi fakt, że niektóre napisy nie mieszczą się w przeznaczonych dla nich ramkach. Nie sposób oprzeć się wrażeniu, że wynika to z niechlujstwa.

WERDYKT

Zaletą Warlords: Battlecry II jest swoboda, z jaką tworzymy i rozwijamy bohaterów oraz konieczność ciągłego pilnowania herosa, jeśli wybieramy najszybszy awans. Do wad zaliczamy zdecydowanie za szybko rosnący poziom trudności oraz fakt, że większość zadań sprowadza się do wybijania wszystkiego na mapie.


Za zabitych wrogów żołnierze otrzymują punkty doświadczenia

Warlords: Battlecry II

Producent	Strategy Studies Group
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	49,90 zł
Ocena cena/jakość	Bardzo dobra (12,06)
Wymagania sprzętowe	PII 250 MHz, 64 MB RAM
Ocena jakości:	**Dobra 4,14**





[1]Ang: Władcy wojny: Okrzyk bojowy

Wielka wojna oznacza wiele ofiar. O tym, jak wiele, przekonujemy się, tocząc krwawe walki na okrytym ponurą sławą froncie wschodnim

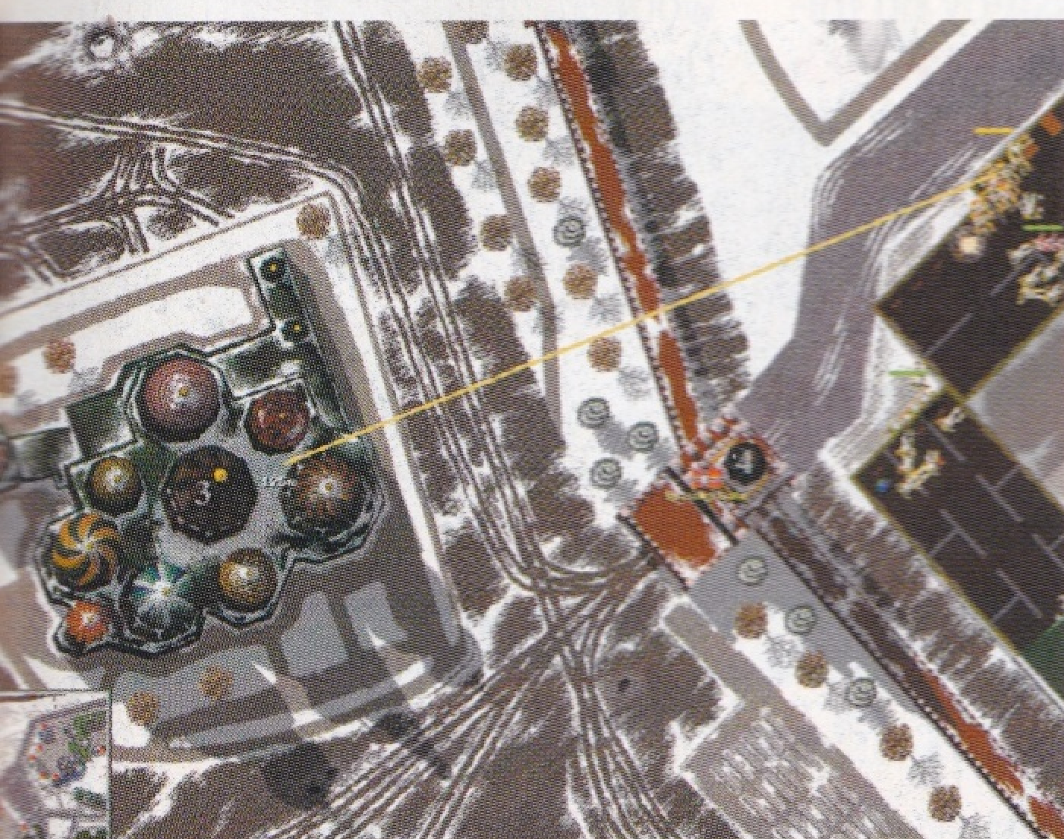
Close Combat III The Russian Front[2]

17 MIEJSCE

TREŚĆ GRY

Wojna Niemiec ze Związkiem Radzieckim była najkrwawszym starciem drugiej wojny światowej. W trakcie działań wojennych poniosło śmierć ponad 20 milionów ludzi. W trzeciej części Close Combat bierzemy udział w tych wydarzeniach, opowiadając się po stronie Niemców lub Sowietów.

Prowadzimy do walki oddziały żołnierzy i czołgi, starając się przejąć ważne punkty na mapie. Świat gry oglądamy z góry, co niestety utrudnia nieco zabawę. Czasem trudno jest bowiem ustalić, która jednostka znajduje się wyżej, a wiadomo, że wykorzystanie rzeźby terenu to jeden z najważniejszych czynników w strategiach czasu rzeczywistego.



Im dalej znajduje się cel, tym mniej skuteczny jest prowadzony ogień. Gdy linia celowania ma kolor żółty, ostrzał nie jest skuteczny. Wystarcza jednak, aby odwócić uwagę od patrolu

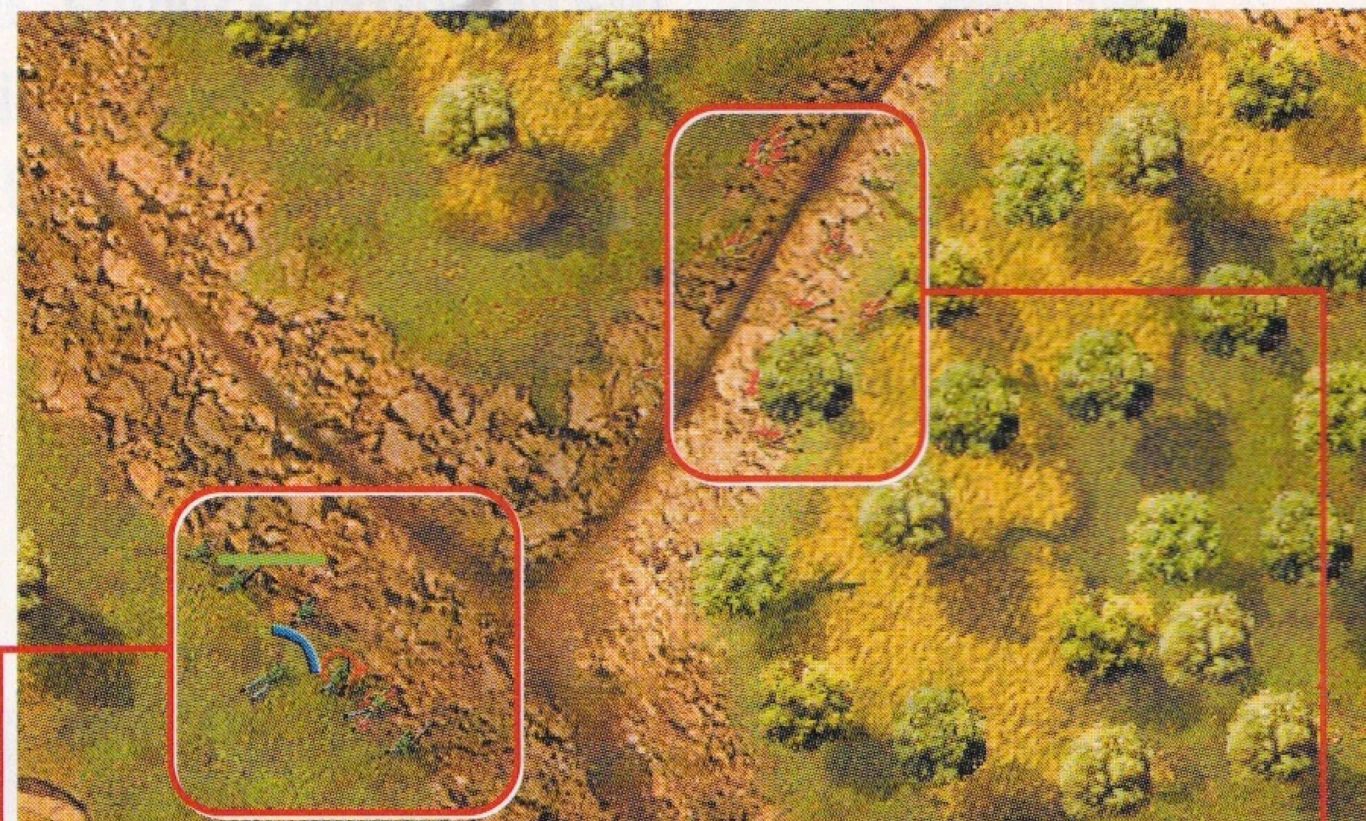
TECHNIKALIA

Tereny, na których toczy się walka, wykonano poprawnie, chociaż są one mało szczegółowe. Animacja w wypadku piechoty jest symboliczna – zaledwie kilka klatek. Troszkę lepiej przedstawia się sytuacja w wypadku czołgów.

Efekty specjalne, takie jak wybuchy, są proste, ale spełniają swoje zadanie. Problemem bywają zarośla, bo na ich tle trudno zauważyć własne jednostki, przez co zapominamy o wydaniu im rozkazów.

WERDYKT

Russian Front doskonale oddaje charakter brutalnych walk na froncie wschodnim. Wysoki stopień trudności sprawia, że gra przeznaczona jest dla zaawansowanych strategów.



Po zajęciu pozycji na skraju nasypu masakrujemy oddział wroga

Close Combat III

Producent	SSI/Microsoft
Polski wydawca	A.P.N. Promise
Cena	99 zł
Ocena cena/jakość	Mierna(24,05)
Wymagania sprzętowe	P 133 MHz, 32 MB RAM
Ocena jakości:	**Dobra 4,12**







[2] Ang. Walka z bliska: Front rosyjski. Wymowa: klełz kombat: raszn front

Celtic Kings Rage of War[3]

18 MIEJSCE



To nie dzień handlowy w wiosce – Laraks właśnie łoi skórę wrogom!

Rządza zemsty działa na Galów tak samo skutecznie jak magiczny wywar druida Panoramiksa

TREŚĆ GRY

Wojownik Laraks przemierza celtyckie krainy, szukając zemsty na barbarzyńskich najeźdźcach, którzy zamordowali jego żonę i spalili ich wioskę.

Gra łączy strategię z elementami RPG. W jednych misjach walczymy na czele armii, w innych bijemy się wspierani przez niewielką grupkę towarzyszy. Nie stawiamy budynków, ale przejmujemy już istniejące. Rozgrywka polega na walce, nie na zarządzaniu.

TECHNIKALIA

Animacje jednostek są płynne, a teren walk urozmaicony. Oddziały poruszają się swobodnie nawet w trakcie bitew. Podróżując, nie nudzimy się dzięki opcji przyśpieszenia upływu czasu, a przemieszczanie się na duże odległości ułatwia mapa, na której wydajemy rozkazy i obserwujemy ruchy wojsk.

POLSKA WERSJA

Większość tekstów to dialogi pomiędzy Laraksem i napotkanymi postaciami. Wszystkie są czytane przez lektorów. Polskie głosy nie wyróżniają się, ale i tak brzmią o niebo lepiej niż te z angielskiej wersji.

Celtic Kings

Producent	Haemimont Games
Polski wydawca	Cenega Poland
Cena	99,90 zł
Ocena cena/jakość	Mierna (24,70)
Wymagania sprzętowe	PIII 400 MHz, 64 MB RAM
Ocena jakości:	**Dobra 4,04**





WERDYKT

Celtic Kings to ciekawa i dopracowana strategia. Dobrze sprawdza się również połączenie wątków fabularnych ze strategicznymi.

Mimo tych zalet gra nie przebiła się do czołówki zestawienia **GIER EXTRA**. Stało się tak głównie dlatego, że mimo wielu zalet Celtic Kings to gra na jeden raz. Kiedy już wywieramy zemstę za krzywdy poniesione przez Laraksa, na zawsze odkładamy pudełko na najwyższą półkę. W Celtic Kings na pewno nie zagramy ponownie.



[3] Ang. Celtyccy królowie: Wojenny szał. Wymowa: keltik kings: rejdż of łor

Dragon Throne[1] 19 MIEJSCE

Bitwa o Czerwone Klify

Na mapie postaci nie wyglądają już tak okazale

Gra przedstawia słynną, ale nudną powieść. Na szczęście znajdujemy w niej też ciekawe rozwiązania

TREŚĆ GRY

Na początku III wieku naszej ery upada chińskie cesarstwo Han. Na jego terenach powstają trzy królestwa: Wei, Wu i Szu, które walczą o cesarskie ziemie.

Terytoria odbieramy wrogom ogniem i mieczem, armie prowadzone są przez bohaterów, którzy podczas walk zdobywają doświadczenie i nowe umiejętności. Dbamy też o rozwój ekonomii, rozbudowę bazy i zbieranie surowców.



Sterowanie jest skomplikowane – z trudem panujemy nad wojskami

TECHNIKALIA

Na uznanie zasługują duże możliwości rozwoju bohaterów. Fatalnie wypadają jednak oddziały gubiące drogę i strzelające do celów, które jeszcze nie weszły w nasze pole widzenia.

POLSKA WERSJA

Polska wersja jest udana, chociaż przedstawiające fragmenty chińskiej epopei wstępy do misji wydają się **GROM EXTRA** nużące. Czytając wyświetlany tekst, słyszymy głos mówiącego po chińsku lektora, co znakomicie buduje atmosferę gry.

Wejścia do zamku strzeże brama. Mając drabiny, nie używamy jej

WERDYKT

Jako program edukacyjny Dragon Throne sprawdza się znakomicie. O historii Chin dowiadujemy się podczas zabawy i z przewodnika umieszczonego na płycie. Jako gra Dragon Throne wypada jednak przeciętnie.

Dragon Throne	
Producent	Strategy First
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	29,90 zł
Ocena cena/jakość	Celująca (7,52)
Wymagania sprzętowe	PII 233 MHz, 64 MB RAM
Ocena jakości:	**Dobra 3,99**



BEZ OGRANICZEŃ

[1] Ang. Smoczy tron. Wymowa: dragon freln

Budujemy swe państwo na trzy sposoby. Nie ma w tej grze nic oryginalnego, ale zabawa jest niezła

TREŚĆ GRY

Próbujemy odzyskać ziemie naszego ojca. Walkę zaczynamy z garstką najemników, ale szybko przejmujemy kontrolę nad kilkoma wioskami. W grze pojawia się wtedy element zarządzania. Wybieramy też wyznanie, co decyduje o jednostkach, jakimi będziemy dowodzili.

TECHNIKALIA

Jednostki poruszają się w żółwim tempie, a mapy są duże, więc tracimy wiele czasu na podróże. Grafika w Warrior Kings jest dobra, ale nie zachwycająca. Gdy przybliżamy obraz, postaci stają się bardzo kanciaste.



Samą piechotą nic nie wygrywamy. Konnica to klucz do zwycięstwa

POLSKA WERSJA

Polski wydawca gry przetłumaczył zarówno teksty, które widzimy na ekranie, jak i kwestie wypowiadane przez bohaterów. Nasi żołnierze mówią ładnie i z werwą. Wszystkie dialogi brzmią naturalnie i trzymają średniowieczny klimat. Także jakość tłumaczenia tekstów zasługuje na wysoką ocenę.

WERDYKT

Warrior Kings to dobra gra, ale nie znajdujemy w niej nic oryginalnego. Po prostu przyzwoity standard, który podoba się miłośnikom realistycznych potyczek w klimatach średniowiecza. W zestawieniu **GIER EXTRA** są jednak lepsze strategie tego rodzaju – na przykład Medieval: Total War.

Warrior Kings	
Producent	Black Cactus
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	49,90 zł
Ocena cena/jakość	Bardzo dobra (12,75)
Wymagania sprzętowe	PII 266 MHz, 32 MB RAM
Ocena jakości:	**Dobra 3,91**



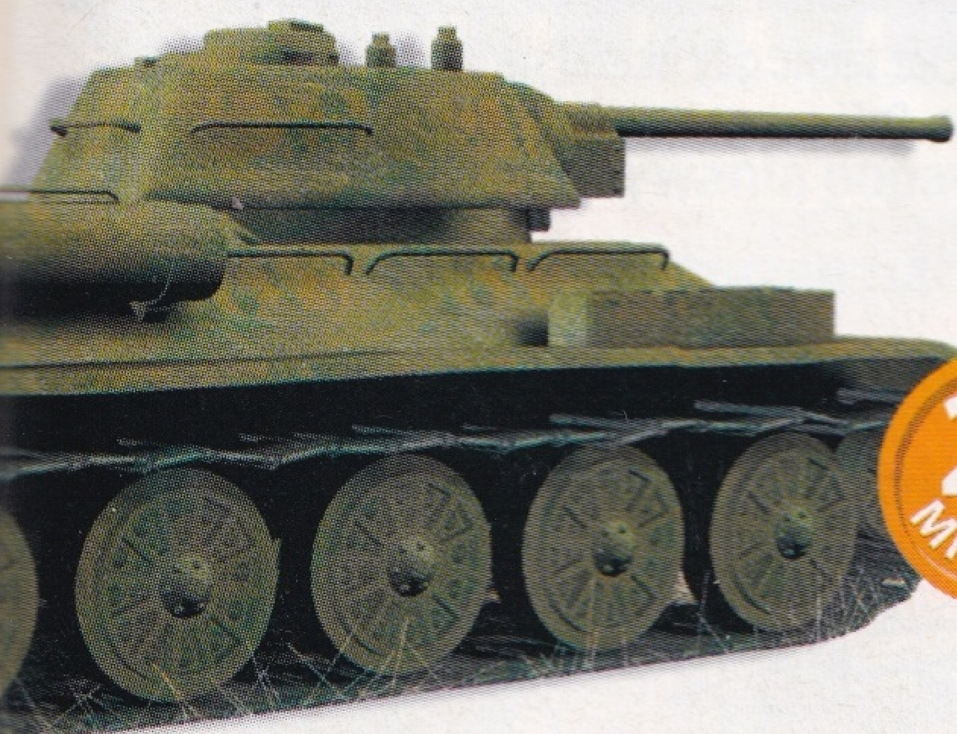
Walcząc o ziemie ojca, stawiamy czoło demonom z piekła rodem

Warrior Kings[2] 20 MIEJSCE

[2] Ang. Wojowniczy władcy. Wymowa: łorior kingz



Bez zwiadu i wsparcia piechoty czołgi nie mają szans w konfrontacji z artylerią przeciwpancerną



Sudden Strike[3]

21 MIEJSCE

Druga wojna wygląda jak prawdziwa. Przy bliższym poznaniu okazuje się jednak, że autorzy pozwolili sobie na spore odstępstwa od rzeczywistości

TREŚĆ GRY

Obejmujemy dowództwo niewielkiego oddziału podczas drugiej wojny światowej. Walczymy w armii niemieckiej, radzieckiej lub alianckiej. W każdej kampanii mamy do przejścia 12 misji, w których wykonujemy zróżnicowane zadania.

Awansując, dostajemy poważniejsze polecenia i większe siły. W ich skład wchodzą piechota, czołgi, niszczyciele czołgów, wszelkie rodzaje artylerii i wojska inżynieryjne oraz rakietowe. Niekiedy mamy także wsparcie lotnictwa lub desantu spadochroniarzy. Zapas amunicji jest ograniczony, więc żołnierze uzupełniają ją w ciężarówkach wojsk inżynieryjnych.

TECHNIKALIA

Gra tylko robi wrażenie realistycznej. Ukształtowanie terenu za słabo wpływa na przebieg walki, a oddziały mają zbyt małe pole widzenia. Dotyczy to przede wszystkim czołgów, które nie mają żadnych szans w walce z ustawionym w polu działem – są niszczone, nim je dojrzą. Dlatego taki ważny jest zwiad oraz dowódcy, którzy mają duże pole widzenia.

Starcia są bardzo dynamiczne, a wróg inteligentny. Jeśli naciera, robi to w zróżnicowany sposób i różnymi rodzajami broni. Niekiedy jednak biernie czeka na nasz atak. Nasze oddziały nie potrafią znaleźć drogi. Gdy zdarza im się to na moście, są łatwym celem dla lotnictwa lub artylerii.

POLSKA WERSJA

Polska wersja została przygotowana przyzwoicie. Postacie przedstawiające misje mówią po polsku z akcentem właściwym swemu językowi. W napisach brak czasem polskich liter, zdarzają się też literówki.

WERDYKT

Ta gra wciąż bawi miłośników strategii. **GROM EXTRA** do szczęścia brakuje w niej jednak wielkich bitew pancernych z prawdziwego zdarzenia.

Sudden Strike

Producent	CDV
Polski wydawca	Cenega Poland
Cena	79 zł
Ocena cena/jakość	**Dostateczna** (20,35)
Wymagania sprzętowe	PII 233 MHz, 32 MB RAM
Ocena jakości:	**Dobra 3,88**







Dowodzimy wszystkimi rodzajami broni: nawet spadochroniarzami

[3] Ang. Nagły atak. Wymowa: saden strajk

Twierdza

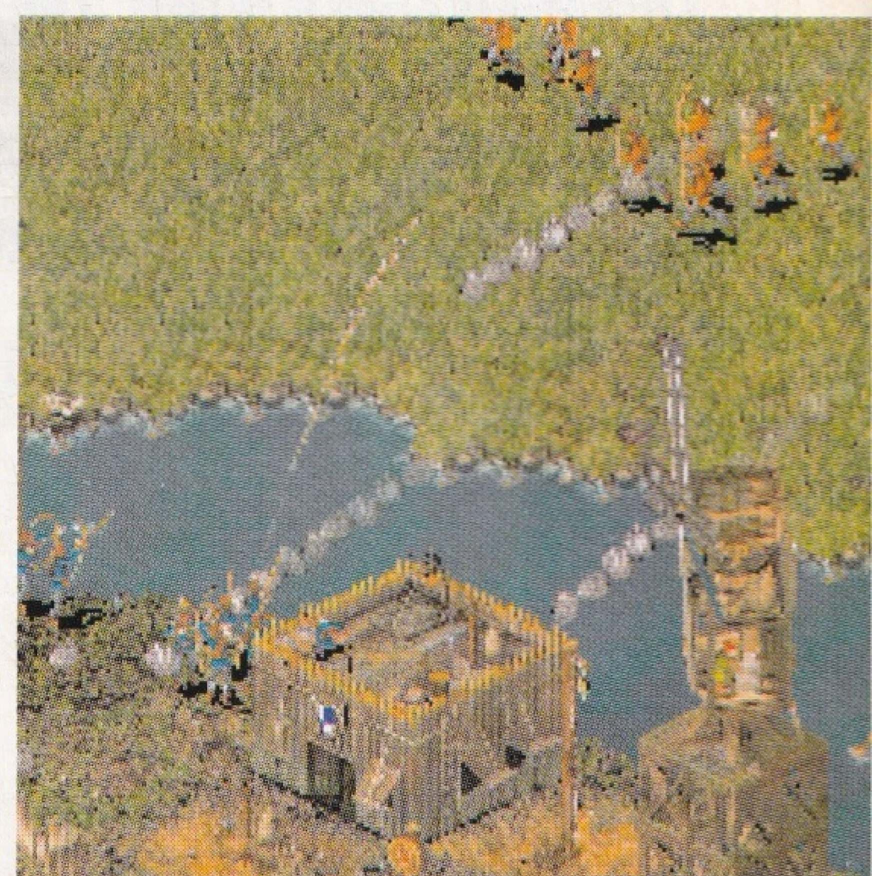
22 MIEJSCE

Choć oblężenia w tej grze nie wyglądają aż tak imponująco jak w filmie Dwie wieże, zabawa jest przednia

TREŚĆ GRY

Budujemy twierdze i bronimy ich, a czasem je zdobywamy. Tworzymy miejsca pracy dla ludzi zbierających i przetwarzających surowce. Robotnicy potrzebują pożywienia, którego dostarczają myśliwi i farmy. Wznosimy mury i czekamy na najeźdźców. Odparcie wszystkich ataków oznacza sukces.

Poza standardowymi jednostkami mamy kotły z wrzącym olejem, a jeśli zdobywamy twierdzę – katapulty. Zabawa w obronę zamku to świeży pomysł, który pobudza naszą wyobraźnię. Niestety szybko zaczyna nudzić, bo pole manewru jest za małe, szczególnie dla strony, która się broni.



Przed atakiem broni nas fosa. W przyszłości postawimy mury

TECHNIKALIA

Jednostki wojskowe gubią się na planszy, a kontrola nad nimi jest utrudniona. Wrogowie zachowują się przewidywalnie i mało inteligentnie. Źle działa budowanie murów i bram, zdarza się, że zostają w nich trudne do zauważenia luki, przez które przechodzą najeźdźcy. Budując bramy i wieże, często się mylimy i stawiamy je złą stroną.

POLSKA WERSJA

Twórcy gry mają dystans do przedstawianych postaci oraz zdarzeń i często robią sobie żarty z legend o średniowieczu. Klimat ten jest celnie oddany w polskim tłumaczeniu, zarówno w tekstach, jak i w doborze lektorów.

WERDYKT

Twierdza jest uciążliwa w obsłudze, ale wybaczamy jej to, ponieważ gra zapewnia mnóstwo dobrej zabawy, odmiennej od tej, jaką znamy z tradycyjnych strategii.



Oblężenie weszło w przełomową fazę. Tym razem obrońcom się nie uda

Twierdza

Producent	Fire Fly Studios
Polski wydawca	Play it!
Cena	99 zł
Ocena cena/jakość	**Mierna** (25,58)
Wymagania sprzętowe	PII 300 MHz, 64 MB RAM
Ocena jakości:	**Dobra 3,87**





Command & Conquer Tiberian Sun[1]

23 MIEJSCE

Znana nazwa, ciekawy scenariusz i ładne przerywniki filmowe to za mało, aby zadowolić wybrednych fanów strategii czasu rzeczywistego

TREŚĆ GRY

Akcja toczy się w roku 2030. Na Ziemi trwa walka pomiędzy terrorystami z NOD a dzielnymi obrońcami pokoju z GDI. Gra podzielona jest na dwie kampanie, każda z nich znajduje się na osobnej płycie. Ważną rolę pełni fabuła sprawnie przedstawiona za pomocą przerywników filmowych z udziałem aktorów.

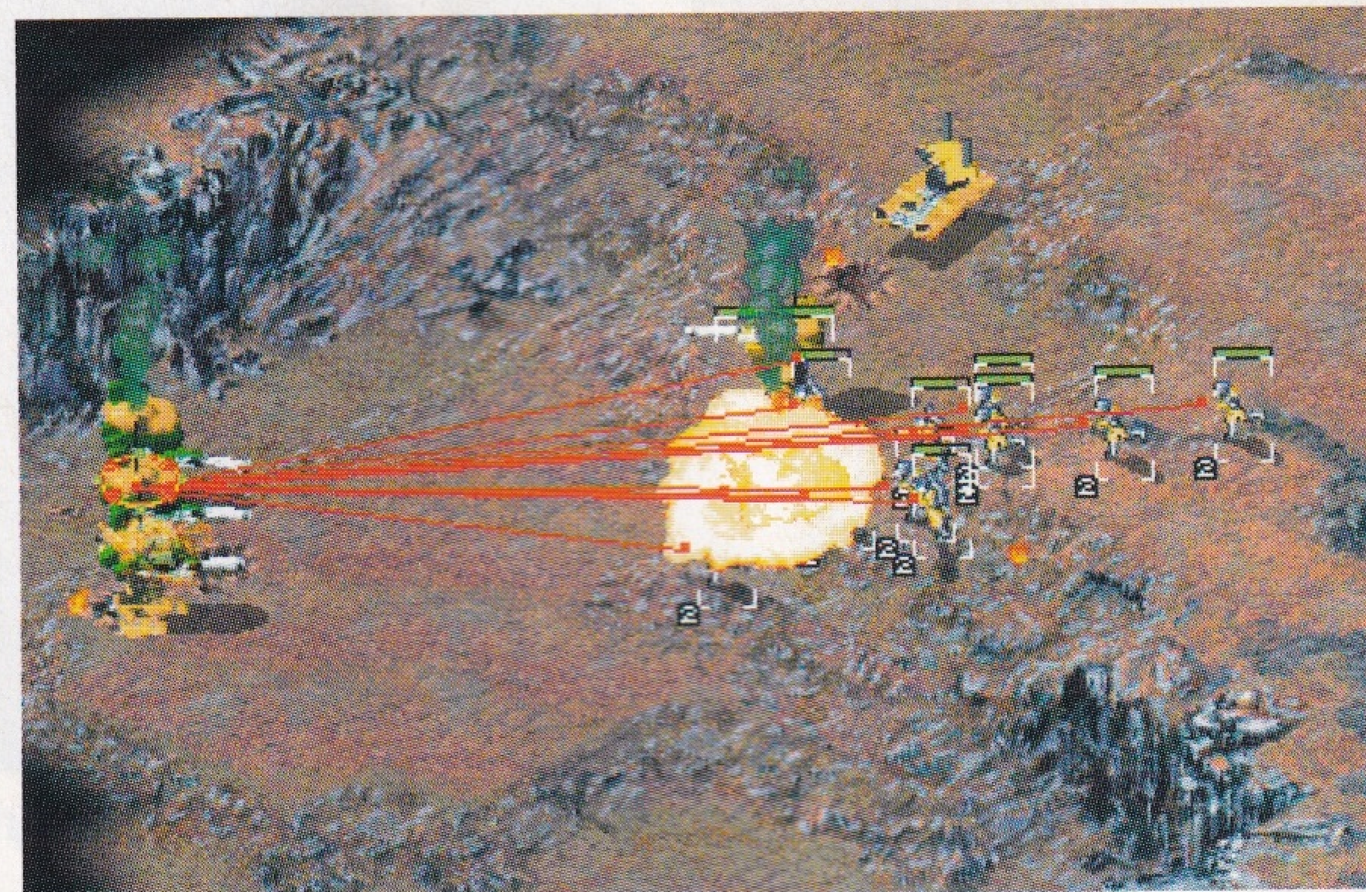
W grze nie zmieniło się wiele w stosunku do pierwszej części Command & Conquer wydanej w 1995 roku. Sposób rozbudowywania bazy i prowadzenia rozgrywki jest taki sam. Nadal budynki i jednostki kupujemy, klikając na ich ikonki po prawej stronie ekranu. Bazę rozbudowujemy wokół centrum dowodzenia. Nie ma też jednostek budowniczych.

TECHNIKALIA

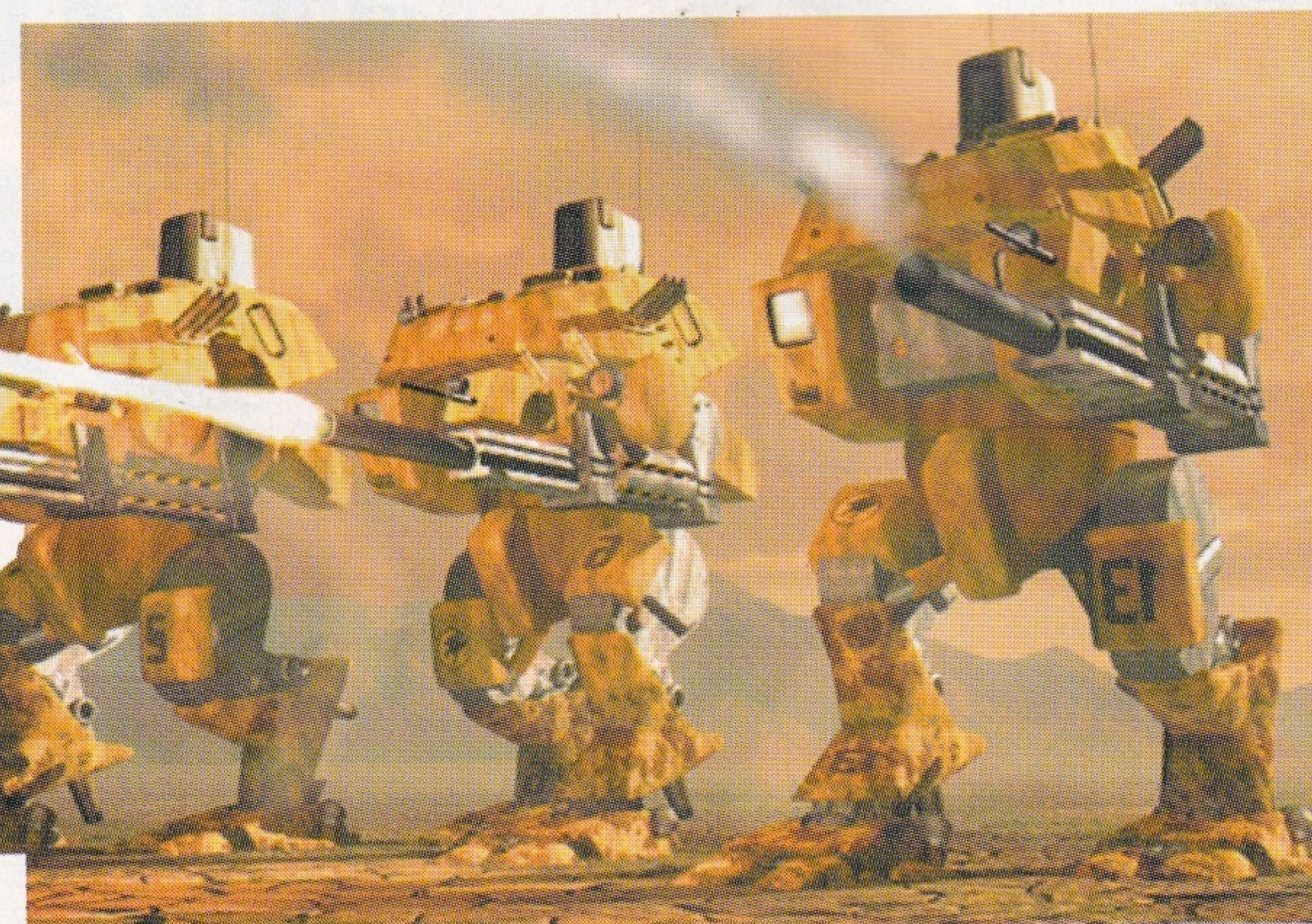
Dwuwymiarowa grafika wygląda przeciętnie. Jej maksymalna rozdzielczość to zaledwie 800 na 600 pikseli. Efekty specjalne wyglądają mało efektownie. Oprawa dźwiękowa gry prezentuje się marnie: jednostki mają mało zróżnicowane odzywki, więc ciągle słyszymy te same głosy powtarzające te same słowa.

WERDYKT

Tiberian Sun to gra dla wiernych miłośników serii Command & Conquer, którym nie przeszkadza archaiczny sposób obsługi i przestarzała grafika. Dzięki niskim wymaganiom sprzętowym gra działa nawet na przestarzałych pecetach, ale posiadacze nowoczesnych komputerów powinni wybrać raczej Command & Conquer Generals.



Trudno uwierzyć, ale pięć lat temu, gdy ukazał się Tiberian Sun, taka grafika uchodziła za ładną. Dziś nawet marne gry wyglądają lepiej



Roboty Titan wyposażone są w działa, którymi sprawnie niszczą pojazdy

Command & Conquer: Tiberian Sun

Producent	EA/Westwood Studios
Polski wydawca	Cenega Poland
Cena	99 zł
Ocena cena/jakość	Dostateczna (26,00)
Wymagania sprzętowe	PII 200 MHz, 32 MB RAM
Ocena jakości:	**Dobra 3,81**







[1] Ang. Dowodzenie i podbój: Tyberyjskie słońce. Wymowa: komand end konker: tajbirjan san

Three Kingdoms Fate of the Dragon[2]

24 MIEJSCE

Gra może być trudna, ale nie powinna być nudna. Three Kingdoms ma obie te cechy i jest najsłabszą z przetestowanych przez GRY EXTRA orientalnych strategii

TREŚĆ GRY

Przenosimy się do Chin z II wieku naszej ery. Stajemy na czele wojsk jednego z trzech królów chcących udowodnić swą wyższość kolegom po fachu i szybko gubimy się w przerażającej mnogości opcji. Z pomocą przychodzi tryb nauki, jednak opanowanie niuansów gry i tak zajmuje długie dni.

Dowodzimy dwiema armiami. Jedna składa się z żołnierzy, druga z chłopów. Ta druga jest ważniejsza i to jej poświęcamy więcej czasu. Chłopi zbierają surowce wpływające na funkcjonowanie bazy i sprawność wojsk. Tempo gry jest powolne, bitwy nudne, a nasza cierpliwość ograniczona. Wyłączamy komputer i układamy domki z kart. To bardziej pasjonujące.

TECHNIKALIA

Grafika i dźwięk są przeciętne, tylko budynki wyglądają prześlicznie. Pole widzenia jest małe, więc z trudnem panujemy nad jednostkami. Co gorsza, domy i drzewa nie robią się przezroczyste, gdy stają za nimi jednostki. Mapy nie obracamy, więc czasem gubimy wojska.

WERDYKT

Three Kingdoms to spokojna strategia; podoba się dowódcom, którzy lubią spędzać wiele czasu, budując domy oraz tworząc linie zaopatrzenia niemrawego wojska. Graczy chcących powalczyć w realiach orientalnych odsyłamy raczej do Shoguna oraz Dragon Throne'a. Obie gry są bardziej dynamiczne i ciekawsze od powolnego i nudnego Three Kingdoms.



Nasi chłopi pracują w pocie czoła, by żołnierze nie padli z głodu i pragnienia. Robotnicy wznoszą domy, a także uprawiają ziemię, hodują świnie, zbierają surowce i robią wino. Zarządzanie nimi zajmuje nam większość czasu

Three Kingdoms

Producent	Eidos Interactive
Polski wydawca	Cenega Poland
Cena	49 zł
Ocena cena/jakość	Bardzo dobra (12,97)
Wymagania sprzętowe	PII 200 MHz, 32 MB RAM
Ocena jakości:	**Dobra 3,78**





[2] Ang. Trzy królestwa: Los smoka. Wymowa: fri kingdomz: fejt of de dragon



Rozgrywka jest bardzo szybka, czasami mamy wrażenie, że znaleźliśmy się w środku poruszonego mrowiska. Na szczęście nie mamy problemu ze sterowaniem wojskiem, a nasze oddziały samodzielnie wybierają cele ataku

Conflict Zone [3]

25 MIEJSCE

Ciekawy pomysł zdobywania poparcia dla naszych działań został zaprzepaszczony. Gra jest bowiem za szybka i za trudna

TREŚĆ GRY

Akcja gry toczy się na Ukrainie, gdzie doszło do buntu jednego z generałów, który próbuje sięgnąć po władzę. Stajemy na czele korpusu pokojowego i usiłujemy przywrócić porządek lub wcielamy się w dowódcę sił bojowników.

Conflict Zone wyróżnia się wśród większości strategii, bo uwzględnia czynnik poparcia ludności dla naszych działań. Na przykład grając stroną rządową, budujemy obozy dla uchodźców, do których transportujemy ludzi ze zdobytych wiosek. W efekcie poparcie dla nas wzrasta. Z kolei jako buntownicy zdobywamy popularność, wznosząc centra telewizyjne pokazujące nasze sukcesy.

Ciekawą opcją jest szkolenie oficerów, którym przekazujemy część obowiązków: rozbudowę bazy czy walkę. To dobre zwłaszcza dla początkujących, gdyż akcja jest bardzo szybka.

TECHNIKALIA

Conflict Zone ma ładną grafikę, ale animacja jest słaba. Poza tym jednostki na polu walki poruszają się zbyt szybko i nieskładnie. Podczas niektórych walk wyglądają wręcz jak mrówki w mrowisku. Czasem psuje się też dźwięk i zamiast komentarzy generałów słyszymy niezrozumiały bełkot.

POLSKA WERSJA

Teksty pisane w grze przetłumaczono poprawnie. Szkoda, że wydawca nie postarał się o podłożenie polskich głosów. Z całą pewnością uatrakcyjniłoby to zabawę.

WERDYKT

Conflict Zone wyróżnia się wprowadzeniem do strategii czasu rzeczywistego czynnika poparcia ludności cywilnej i szerokim zastosowaniem oficerów. Jednak te plusy nie rekompensują kiepskiej strony taktycznej gry.

Przewaga liczebna to podstawa sukcesu

Conflict Zone

Producent	MASA Group
Polski wydawca	Licomp Empik Multimedia
Cena	9,90 zł
Ocena cena/jakość	Celująca (2,62)
Wymagania sprzętowe	PII 250 MHz, 32 MB RAM
Ocena jakości:	**Dobra 3,77**







Transportery opancerzone najlepiej nadają się do transportowania piechoty. Nieopancerzonej

Frontline Attack War over Europe [4]

26 MIEJSCE

Druga wojna światowa jeszcze nigdy nie była tak męcząca. Oczekiwanie na dostawy amunicji wykańcza nawet najtwardszych generałów

TREŚĆ GRY

Jako Amerykanie, Niemcy albo Sowieci toczymy bitwy drugiej wojny światowej w kampanii lub misjach. Większość zadań opiera się na wojskach pancernych, ale do dyspozycji mamy też inne jednostki: pojazdy opancerzone, artylerię przeciwlotniczą oraz piechotę.

W walce najważniejsze jest użycie odpowiedniej broni. Na przykład nie atakujemy piechoty czołgami, bo tylko tracimy czas. Wzywamy też wsparcie lotnicze, ale liczba ataków z powietrza jest ograniczona.

TECHNIKALIA

Wadą gry jest konieczność zamawiania dostaw amunicji. Ten pomysł został źle zrealizowany. Pocisków brakuje nam co chwila i gdy już zaczynamy się dobrze bawić, denerwujemy się, czekając na dostawę. Na domiar złego przeciwnika nie obowiązują te ograniczenia.

Oprawa graficzna jest najwyżej przeciętna, oparto ją bowiem na przestarzałym programie z gry Earth 2150. Dobre wrażenie robi tylko przejście z dnia na noc.

POLSKA WERSJA

Grę napisali Polacy, którzy nadzorowali też powstawanie polskiej wersji. Ze swojego zadania wywiązali się dobrze, jednak **GRY EXTRA** mają zastrzeżenia do kwestii wypowiadanych przez niektórych aktorów.

WERDYKT

Gra nie dorównuje nowym strategiom. Jeśli znamy Eartha 2150, wiemy, czego się po niej spodziewać. Ci, którzy jednak zagrają, ryzykują utratę włosów z frustracji podczas oczekiwania na dostawy amunicji.



Utrzymanie odpowiednich szyków jest kluczowe. Atakując działa i bunkry, na pierwszą linię wysyłamy czołgi

Frontline Attack

Producent	Zuxxez
Polski wydawca	TopWare Interactive
Cena	79 zł
Ocena cena/jakość	Dostateczna (21,08)
Wymagania sprzętowe	PII 450 MHz, 128 MB RAM
Ocena jakości:	**Dobra 3,75**





[3] Ang. Strefa konfliktu. Wymowa: konflikt zeln

[4] Ang. Frontalne uderzenie: Wojna nad Europą. Wymowa: frontlajn atak: for ołwer jurop

The Gladiators
Galactic Circus Games[1]

27 MIEJSCE



Bohater ludzi odpłaca kosmitom za klęskę w Wietnamie

W odległej przyszłości na równie odległej planecie toczą się walki gladiatorów. Każda rasa chce udowodnić, że jest najlepsza. Ale i tak wygrają nasi...

TREŚĆ GRY

Bierzemy udział w kampaniach trzech frakcji naraz: ludzi, cyborgów i prymitywnej rasy magów. Gra miesza motywy futurystyczne i fantasy.

Walczymy na udających środowisko naturalne arenach. Każda ze stron ma bohatera i wspierającą go grupę żołnierzy oraz pojazdów. Używając kręgów teleportujących, sprowadzamy nowe jednostki, za które płacimy zebranymi kartami. Karty wydajemy też na premie leczące i wzmacniające naszą armię.



Na tarantule wysyłamy czołgi, ale te zaklinowały się i nie jadą

TECHNIKALIA

Na pole walki patrzymy pod dowolnym kątem, ale przydałaby się większa swoboda w oddalaniu kamery, bo widok jest czasami zbyt wąski.

Przeciwnicy zachowują się jak mięso armatnie. Niedopracowane są też algorytmy ruchu, przez co jednostki się blokują. Aby zagrać przez internet, potrzebujemy odpowiedniego klucza CD. Nie wystarcza jednak ten dołączony do gry, bo jest taki sam dla każdego egzemplarza. Właściwy kod dostajemy po wysłaniu do wydawcy dowodu zakupu wraz z kartą rejestracyjną, na co tracimy czas i pieniądze. Skandal!

WERDYKT

Gra jest dynamiczna, efektowna, szybko wciąga i mało kosztuje. Niestety kiepska inteligencja komputerowych przeciwników oraz problemy z wyszukiwaniem ścieżki przez nasze jednostki sprawiają, że daleko jej do poziomu przeboju.

The Gladiators

Producent	Eugen Systems
Polski wydawca	Manta
Cena	29,90 zł
Ocena cena/jakość	Celująca (7,99)
Wymagania sprzętowe	PIII 300 MHz, 128 MB RAM
Ocena jakości:	Dobra 3,74





[1] Ang. Gladiatorzy: Zawody na galaktycznej arenie. Wymowa: de gledjejtors: galaktik serkus gejmz

---

Empire Earth[2]

28 MIEJSCE

Mkniemy na przełaj przez historię wojen. Niestety wycieczka, choć pełna wrażeń, obfituje w nielogiczne wydarzenia

TREŚĆ GRY

Gra prowadzi nas od czasów prehistorycznych w zaawansowaną technicznie przyszłość. Jednak twórcy potraktowali tę wycieczkę niepoważnie. Postęp cywilizacyjny pozwala na budowę nowych obiektów i jednostek, ale zasady gry się nie zmieniają. W efekcie cywilizacja jaskiniowców funkcjonuje tak jak społeczeństwo przyszłości. Śmiejemy się, patrząc, jak ubrani na modłę Star Treka ludzie ścinają siekierami drzewa, a fabryki używają kamienia do budowy pojazdów.

Kampanie czterech cywilizacji: Greków, Niemców, Anglików i Rosjan opowiadają historie bazujące na prawdziwych wydarzeniach historycznych. Fabułę prowadzą bohaterowie, są wśród nich na przykład Aleksander Wielki i Napoleon.

Rozwinięte cywilizacje uzyskują dostęp do futurystycznych broni

TECHNIKALIA

Grafika jest w pełni trójwymiarowa i z daleka wygląda bardzo ładnie. Jednak gdy kamera schodzi nisko, razi nas kanciastość postaci i obiektów. W czasie zabawy przygrywa wspaniała muzyka instrumentalna. Najlepiej wypadają chóry.

POLSKA WERSJA

Grę wyróżniają dobrze podłożone głosy polskich lektorów. Wyjątkiem są krańcowo anemiczne mowy narratora, które usypiają nas podczas prezentacji celów misji. Bez zarzutu przetłumaczono zarówno teksty, jak i doskonałą, ponad dwustustronicową instrukcję do gry.



Jednostki czekają na brzegu na statek desantowy. Gdy wyrusza, osłaniamy go niszczycielami, aby nie stracić bezbronnego statku i przewożonych nim wojsk lądowych

WERDYKT

Empire Earth stara się przedstawić całą historię świata, ale robi to w takim uproszczeniu, że efekt odstręcza.

Empire Earth

Producent	Stainless Studios/Sierra Ent.
Polski wydawca	Play it!
Cena	129 zł
Ocena cena/jakość	Niedostateczna (34,65)
Wymagania sprzętowe	PII 350 MHz, 64 MB RAM
Ocena jakości:	Dobra 3,72





[2] Ang. Imperium Ziemia. Wymowa: empajer erf



Rozpędzające się do skoku w nadprzestrzeń statki rozciągają się, jakby były z gumy. Wejściu w korytarz towarzyszy efektowny błysk. Mija kilka sekund i nasza flota pojawia się w nowym układzie

Rewelacja: kosmos jest płaski! Wzruszamy ramionami i podbijamy go system po systemie, dziwiąc się, że wszystko tu jakieś takie znajome

TREŚĆ GRY

Terranie walczą ze społecznym organizmem, który hoduje swe statki i budynki. Pomaga im starożytna, szlachetna rasa. To StarCraft! Zergów zwą tu Modliszkami, a Protossów przechrzczono na Celereonów. Podobieństw jest tyle, że prościej wymienić różnice. Walczymy o systemy gwiezdne połączone tunelami. Bazy budujemy wokół planet, co ogranicza liczbę konstrukcji. Admirałowie podnoszą wartość bojową flot, ale używamy ich rzadko. Strategia się liczy, co zasługuje na pochwałę. Gra toczy się w kosmosie, ale to nie robi różnicy. Poruszamy się po płaszczyźnie, gwiazdy to dekoracja.

TECHNIKALIA

Kosmos jest pełen kolorowego gwiezdnego śmiecia. Dobrze wyglądają też eksplozje. Za to statki są tak mało oryginalne jak reszta gry. Dźwięki brzmią miło, tylko od alarmów bolą zęby.

POLSKA WERSJA

Napisy i dialogi są po polsku, a lektorzy starają się tchnąć życie w swoje teksty, zwykle z dobrym skutkiem. Jednak rażą błędy: „Badania nad sondom" czy tłumaczenie „kills" na „zabicia".

WERDYKT

Conquest irytuje jawnym kopiowaniem pomysłów ze Starcrafta. Jedyny oryginalny wkład autorów to elementy strategiczne. To za mało, by nas zachęcić do zakupu tej gry.

Conquest[3] Wojny pogranicza

29 MIEJSCE

Wszystkie statki kosmiczne i konstrukcje Modliszek mają taki organiczny wygląd. Nic w tym dziwnego – przecież są żywe!



Gdy flotą dowodzi admirał, szanse na zwycięstwo są znacznie większe

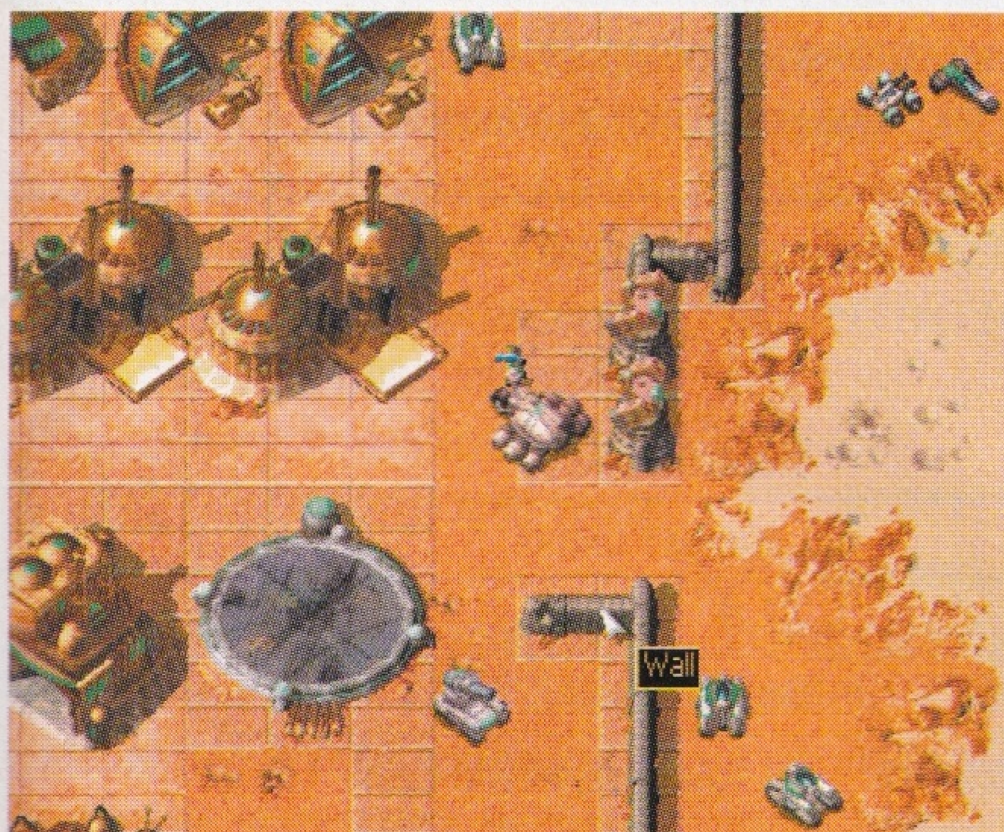
Conquest: Wojny pogranicza

Producent	Fever Pitch/Ubi Soft
Polski wydawca	Play it!
Cena	34 zł
Ocena cena/jakość	Celująca (9,47)
Wymagania sprzętowe	PII 350 MHz, 64 MB RAM
Ocena jakości:	**Dobra 3,59**





[3] Ang. Podbój. Wymowa: konkest



Bazę łatwo obronić przed atakiem. Jeszcze kilka wyrzutni i wróg musiałby posłać do walki dziesiątki czołgów, by te umocnienia padły. Tę znaną z Dune 2 wadę powiela niestety Dune 2000

Dune[4] 2000

30 MIEJSCE

Legendarna strategia czasu rzeczywistego nawet po liftingu nie budzi wielkich emocji. Okazuje się, że czasem lepiej nie wracać na wydeptane ścieżki

TREŚĆ GRY

Dune 2000 nawiązuje do powieści Franka Herberta pod tytułem Diuna. Z książką wiąże ją tylko tytułowa pustynna planeta, zamieszkujące ją monstrualne czerwie i melanż, czyli substancja, od której zależy istnienie galaktycznego imperium. Na rozkaz cesarza o panowanie nad Diuną walczą trzy rody: szlachetni Atrydzi, podstępni Ordosi i niegodziwi Harkonnenowie. Opowiadamy się po stronie jednego z nich i prowadzimy go do zwycięstwa.

By zdobyć fundusze, zbieramy melanż z powierzchni planety za pomocą wielkich żniwiarek. Nasze zadanie polega na zbudowaniu dużej armii i zniszczeniu wroga – nietypowe misje, takie jak obrona określonego budynku, są rzadkością. Gra nie zmusza do wysiłku umysłowego, bo wygrywa ten, kto ma więcej czołgów.

TECHNIKALIA

Dune 2000 to nowa wersja pochodzącej z 1992 roku Dune 2. **GRY EXTRA** są tym zawiedzione. Dune 2, w swoim czasie przełomowa, dziś jest zabytkiem. Lepsza grafika i nowe aranżacje starych utworów muzycznych nie czynią jej mniej archaiczną – wciąż brakuje mgły wojny, zasady rozgrywki są bardzo proste, a sztuczna inteligencja wroga słaba. Niepotrzebne są też zapożyczenia z serii Command & Conquer. Na przykład większa liczba fabryk nie zwiększa, jak to było w Dune 2, liczby punktów produkujących jednostki, tylko wpływa na prędkość tworzenia wojsk. Oryginalne rozwiązanie było lepsze.

WERDYKT

Jedenaście lat temu Dune 2 była grą przełomową. Dune 2000 nie jest daniem niestrawnym, ale budzi lekki niesmak. Zabawa jest bardzo prosta, a kampanie nie przykuwają na długo. Gra ma wartość głównie sentymentalną – tylko dla osób, które pamiętają pierwowzór.

Dune 2000

Producent	Westwood Studios/EA
Polski wydawca	Cenega Poland
Cena	34,90 zł
Ocena cena/jakość	Celująca (9,93)
Wymagania sprzętowe	P 90 MHz, 16 MB RAM
Ocena jakości:	**Dobra 3,52**







Strategia zwycięstwa jest prosta: im więcej wszystkiego, tym lepiej. W naszej bazie właśnie trwają gorączkowe przygotowania do wojny

[4] Wymowa: djun. Dune (dosłownie: wydma) to angielska nazwa planety Diuny znanej z powieści Franka Herberta pod tym samym tytułem

Kingdom Under Fire[1]

31 MIEJSCE

Mieszanki nie zawsze wychodzą na zdrowie. Próba połączenia gry fabularnej i strategii czasu rzeczywistego w tym wypadku okazuje się porażką

[1] Ang. Królestwo w ogniu. Wymowa: kingdom ander fajer

TREŚĆ GRY

W pewnym królestwie zmagają się ludzie i demony. Opowiadamy się po jednej ze stron i walczymy w wybranej kampanii.

Fragmenty gry o charakterze strategii czasu rzeczywistego polegają na zbieraniu trzech surowców, wznoszeniu budynków, tworzeniu armii i niszczeniu wroga. Nie stosujemy taktyki, o zwycięstwie decyduje liczebność wojsk. W etapach fabularnych chodzimy po podziemiach, walczymy z potworami i na koniec zabijamy duże monstrum. To zabawa nudna i prymitywna.

TECHNIKALIA

Obsługa gry jest prosta. Jedyną, ale poważną wadą jest brak możliwości zapisywania stanu zabawy podczas misji. Jeśli popełniamy błąd, zgrzytamy zębami i zaczynamy scenariusz od nowa. Humoru nie poprawia wątpliwej urody grafika.

POLSKA WERSJA

Teksty przełożono wzorowo, zaś głosy lektorów pasują do klimatu fenomenalnie. Zwłaszcza porykiwania bohaterów sił zła zasługują na słowa uznania.

WERDYKT

Nie ma sensu sięgać po tę pozycję, nawet pomimo jej niskiej ceny. Zarówno miłośnicy strategii czasu rzeczywistego, jak i zwolennicy fabularnych gier akcji znajdą mnóstwo lepszych tytułów. Kingdom Under Fire wzbudziłby większe zainteresowanie wiele lat temu. Dziś nie ma żadnych szans wobec mocnej konkurencji.



Zło piękności szkodzi, pan z kosą dowodzi



W późniejszych etapach gry rekrutujemy potężne jednostki dysponujące magicznymi mocami. O ile na początku zniszczenie budynku wroga wymaga sporo czasu, o tyle później padają one w mgnieniu oka na skutek ataku smoczych jeźdźców



Jedyna strategia wiodąca do zwycięstwa to zmasowany atak jak największej liczby jednostek

Kingdom Under Fire

Producent	Phantagram
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	19,90 zł
Ocena cena/jakość	Celująca (5,67)
Wymagania sprzętowe	P 200 MHz, 32 MB RAM
Ocena jakości:	**Dobra 3,51**





Emperor: The Battle for Dune[2]

32 MIEJSCE

Pustynna planeta Diuna ma tylko jeden skarb: przyprawę. Do walki o nią nie zachęca nas absolutnie nic więcej

[2] Ang. Imperator: Bitwa o Diunę. Wymowa: emperor: de batl for djun

TREŚĆ GRY

Trzy rody: szlachetni Atrydzi, okrutni Harkonnenowie i podstępni Ordosi walczą na Diunie o kontrolę nad złożami cennej przyprawy, która umożliwia podróże kosmiczne i nie występuje nigdzie indziej. Jej wydobycie to jedyne źródło finansowania walk.

Gra nawiązuje do słynnej powieści Diuna Franka Herberta. Jest kontynuacją wydanej w 1992 roku Dune II, jednej z pierwszych strategii czasu rzeczywistego. Konkurenci poszli jednak naprzód, a w Emperorze nie zmieniło się prawie nic oprócz grafiki! Dodanie jednostek rodem z serii Command & Conquer i kilku misji bez budowania bazy to za mało.



Baza stanowi chaotyczną zbieraninę nie powiązanych budynków. Wyrastające z gołej ziemi konstrukcje wyglądają, jakby ktoś zrzucił je tu przypadkowo

TECHNIKALIA

Na pierwszy rzut oka gra wygląda efektownie. Szybko się jednak okazuje, że oglądanie pola bitwy w zbliżeniu utrudnia kontrolowanie sytuacji. A z daleka jednostki piechoty są tak podobne, że łatwo się pomylić, animacje pojazdów szwankują, zaś monotonna okolica, od której nieprzyjemnie odcinają się budynki, robi przygnębiające wrażenie.

Obsługa wymaga opanowania licznych skrótów klawiszowych – bez tego gra się trudno. Filmy w efektownych dekoracjach i z udziałem znanych aktorów, takich jak John Rhys-Davies, przedstawiają niestety opowieść bladą i niewiarygodną.

Emperor: The Battle for Dune

Producent	Electronic Arts
Polski wydawca	Cenega Poland
Cena	79 zł
Ocena cena/jakość	Dostateczna (22,97)
Wymagania sprzętowe	PII 400 MHz, 64 MB RAM
Ocena jakości:	**Dostateczna 3,44**





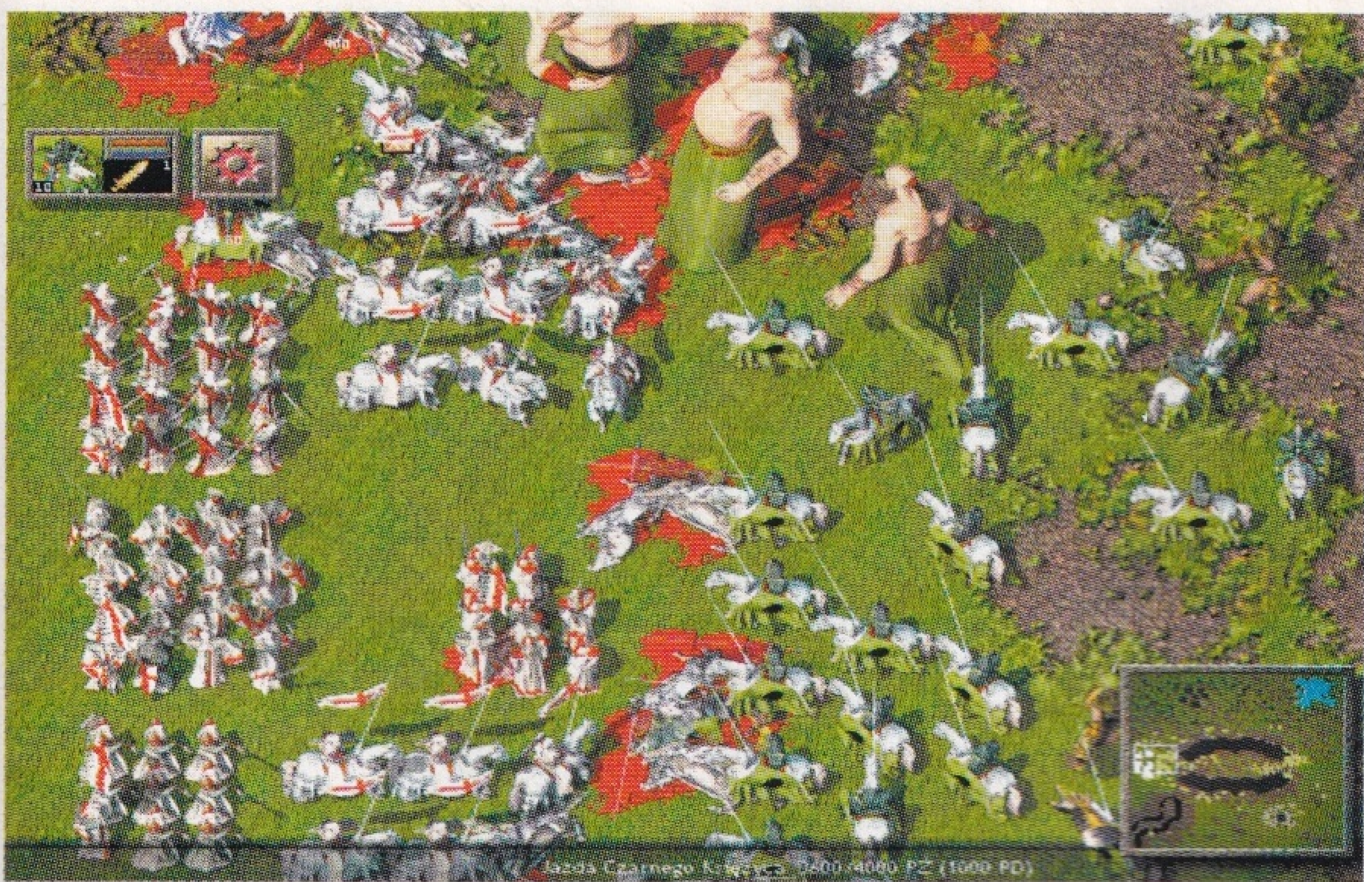


WERDYKT

Zakrawa to na oszustwo: Emperor jest grą z początku lat dziewięćdziesiątych wydaną w nowej oprawie w XXI wieku! Wielka szkoda, bo fantastyczny świat Diuny jest ciekawy, zaś firma Westwood Studios, twórca serii Command & Conquer nieraz dowodziła, że umie robić dobre gry.



Eksplozje robią wrażenie w zbliżeniach. Wtedy jednak nie daje się grać



Mimo dużej liczby walczących bitwy nie są efektowne

Kroniki Czarnego Księżyca

33 MIEJSCE

Fatalna grafika i głupkowaty przeciwnik odstraszają od wojny w krainach magii i miecza. Szkoda. Tym bardziej że fabuła okazuje się interesująca

TREŚĆ GRY

Osią fabuły Kronik Czarnego Księżyca jest konflikt między potężnym Cesarstwem a złowrogą armią Czarnego Księżyca. Dwie inne organizacje, Światło i Sprawiedliwość, wspomagają głównych antagonistów w walce. Bierzemy udział tylko w jednej kampanii.

Nie zbieramy surowców i nie korzystamy z baz. Nowe armie zjawiają się znikąd na planszy. Po terenie poruszamy się swobodnie, ale fabuła posuwa się naprzód tylko wtedy, gdy odwiedzamy wskazane miejsca.

TECHNIKALIA

Nasi podwładni nie potrafią utrzymać szyku i przeszkadzają sobie nawzajem. Komputerowy przeciwnik jest niemrawy i czasem pokonujemy go tylko przy pomocy bohaterów. Grafika jest brzydka, a jednostki wyglądają podobnie do siebie. Przeszkody czasami stają się niewidzialne i choć żołnierze omijają je, mamy kłopoty z ustawieniem armii na rzekomo pustej przestrzeni.

POLSKA WERSJA

Gra zawiera zarówno spolszczone teksty, jak i dźwięki. Uznanie **GIER EXTRA** budzi znakomite tłumaczenie i świetnie dobrani lektorzy. Szkoda ich pracy nad tak marną grą!

WERDYKT

Kroniki Czarnego Księżyca zawierają kilka ciekawych, ale niedopracowanych pomysłów. Zabawa trwa krótko, bo wróg prawie nie umie walczyć. Czarę goryczy przelewa fatalna dwuwymiarowa grafika.

Kroniki Czarnego Księżyca

Producent	Cryo Interactive
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	19,90 zł
Ocena cena/jakość	Celująca (6,44)
Wymagania sprzętowe	PII 300 MHz, 32 MB RAM
Ocena jakości:	**Dostateczna 3,09**

WarCommander[3]



Samobójczy atak gęsiego to jeden z wielu przykładów marnego zachowania naszych jednostek

O wojnie wiele już powiedziano. Jednak tylko ci, którzy grali w WarCommandera, stwierdzą, że wojna jest nudna

34 MIEJSCE

TREŚĆ GRY

Dowodzimy grupą rangerów w jednej z dwóch alianckich kampanii opartych na historycznych bitwach drugiej wojny światowej. Nasi żołnierze są uzbrojeni w karabiny maszynowe, wyrzutnie rakiet lub miotacze ognia. Oprócz nich dysponujemy także medykami i zwiadowcami. Nie wpływamy na to, kogo zabieramy na misję, nie mamy też możliwości sprowadzania dodatkowych sił.

Budujemy proste konstrukcje, takie jak wieże obserwacyjne i szpitale, ale ich liczba na danym etapie gry jest ściśle ograniczona. To walka jest tu najważniejsza. Niestety, niczym nas ona nie zaciekawia.

TECHNIKALIA

Gra toczy się szybko, a pole widzenia żołnierzy jest małe i trudno kontrolować ich działania. Co gorsza nasi ludzie czasami blokują się na drodze.

Dwuwymiarowe postacie nie komponują się z polem walki, ale są znośnie animowane. Nie da się tego powiedzieć o skokowo obracających się pojazdach, które w dodatku wpadają na przeszkody i siebie nawzajem.

POLSKA WERSJA

Pokrzykiwania naszych ludzi brzmią, jakby nagrywała je grupa kolegów przy piwie. Tylko dlatego, że są to właśnie pokrzykiwania żołnierzy, jakoś to znosimy, tłumacząc sobie, że ruszają do boju po dwóch głębszych dla odwagi. Teksty przetłumaczono bez zarzutu.

WERDYKT

WarCommander zawodzi na całej linii. Dzieje się tak przede wszystkim za sprawą fatalnie zaprojektowanego systemu prowadzenia walk (skandalicznie mały zasięg widzenia!) i topornego sterowania. Zamiast czuć przypływ adrenaliny, ziewamy.

WarCommander

Producent	CDV
Polski wydawca	Cenega Poland
Cena	99,90 zł
Ocena cena/jakość	Niedostateczna (34,05)
Wymagania sprzętowe	PII 450 MHz, 64 MB RAM
Ocena jakości:	**Dostateczna 2,93**



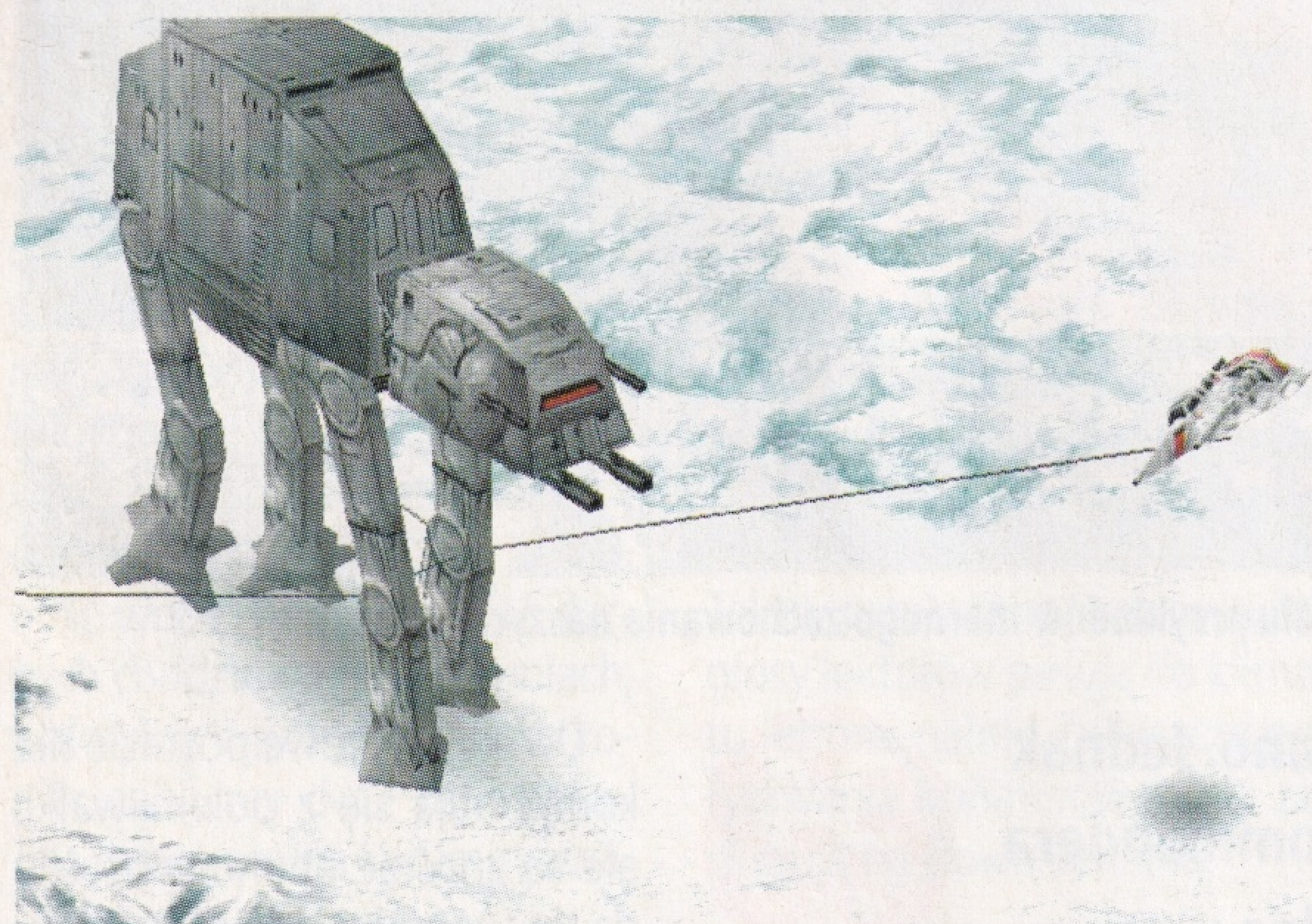
Zdobywanie mostów należy do najtrudniejszych zadań, zwłaszcza dla naszych niedowidzących wojsk pancernych. Na wąskiej przestrzeni mieści się tylko jeden czołg, który w tej sytuacji stanowi znakomity cel dla jednostek przeciwnika

[3] Ang. Wojenny przywódca. Wymowa: łorkomander

Star Wars Force Commander[1]

35 MIEJSCE

Moc dawno temu opuściła twórców tej brzydkiej i nudnej strategii. Zasypiają przy niej nawet najwięksi fani Gwiezdnych wojen



Myśliwiec rebeliantów owija stalową liną nogi kroczącej maszyny Imperium, by spowodować wywrotkę – scena prosto z filmu!

TREŚĆ GRY

Przenosimy się do świata Gwiezdnych wojen i jako świeżo mianowany dowódca stajemy na czele wojsk Imperium. Jednostki bojowe kupujemy, przywożą je nam pojazdy transportowe. Płacimy punktami dowodzenia, które zarabiamy, osiągając sukcesy w walce i przejmując wrogie budowle.

Zaletą gry jest fakt, że działa na naszą wyobraźnię, przywołując pamiętne filmowe sceny. Na przykład już na samym początku oglądamy znajome zakątki pustynnej planety Tattooine, gdzie poszukujemy na zlecenie Vadera dwóch zbiegłych robotów. Niestety sama rozgrywka jest powtarzalna i nudna. Każda misja sprowadza się do wędrówki z jednego miejsca do drugiego i niszczenia wszystkich napotkanych wrogów.

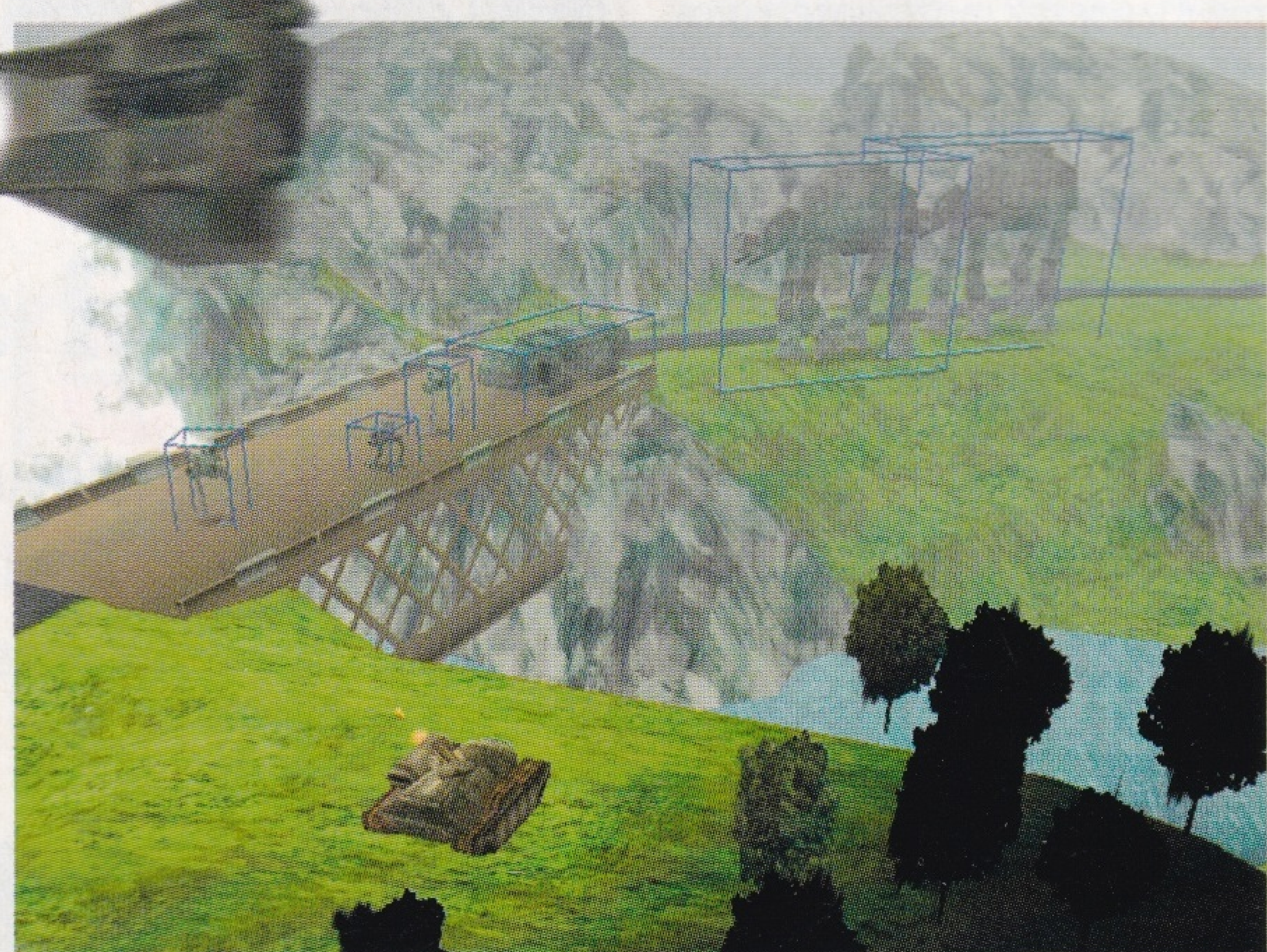
TECHNIKALIA

Udźwiękowienie to mocna strona gry. Dobrze brzmi zarówno główny motyw z filmu odegrany w gitarowych brzmieniach, jak i głosy aktorów. Grafika była przestarzała już dwa lata temu, gdy gra się świeżo ukazała, a dziś wygląda po prostu żałośnie. Krajobrazom brakuje detali, a na zbliżeniach widzimy, ohydnie rozpikselowane tekstury terenu. Jednostki są tym brzydsze, im większe.

Gra teoretycznie umożliwia internetową zabawę wieloosobową przez serwer Microsoftu, ale okazuje się, że nie obsługuje on już Force Commandera.

WERDYKT

Gwiezdne wojny nie mają szczęścia do strategii – wszystkie trzy gry (Rebellion, Force Commander i Galactic Battlegrounds) są fatalne.



Krajobrazy wyglądają monotonnie. Modele jednostek prezentują się ładnie tylko z daleka. Na zbliżeniach widzimy, jak są prymitywne

Star Wars: Force Commander

Producent	Lucas Arts
Polski wydawca	Licomp Empik Multimedia
Cena	59 zł
Ocena cena/jakość	Dostateczna (20,55)
Wymagania sprzętowe	PII 266 MHz, 64 MB RAM
Ocena jakości:	**Dostateczna 2,87**





[1] Ang. Gwiezdne wojny: Dowódca Mocy. Wymowa: star fors komander



Pokraczna konstrukcja przypomina splądrowaną przez hordę górskich trolli chatę. Niespodzianka: autorzy tak wyobrażają sobie dom elfów

Saga Gniew wikingów

36 MIEJSCE

Nie tylko wikingowie odczuwają gniew w zetknięciu z tą grą. Po godzinie zabawy mamy ochotę sięgnąć po topór i ukarać jej twórców

TREŚĆ GRY

Nie rozgrywamy kampanii, tylko luźno powiązane misje. Panuje totalny chaos – nie wiemy nawet, którą ze stron gramy w scenariuszach! Ras jest siedem, wśród nich elfy, karły i giganci. Zamiast je mnożyć, twórcy powinni byli pomyśleć o dopracowaniu prymitywnego systemu rozgrywki.

Są trzy rodzaje surowców. Zależnie od rasy zbieramy wszystkie lub tylko jeden, a inne w razie potrzeby kupujemy. Dodatkowe ręce do pracy i walki zyskujemy, rozmnażając podopiecznych. Ciekawym rozwiązaniem jest zmiana letniej i zimowej pory roku. W tej drugiej zamarza woda w rzekach i możliwa jest przeprawa na drugi brzeg, co wykorzystano w niektórych scenariuszach.

TECHNIKALIA

Saga wygląda okropnie! Na milę widać, że plansze są sztucznie składane z wielkich kwadratowych pól. To, co się dzieje z postaciami podczas ich ruchu, trudno nazwać animacją – lepszym słowem będzie migotanie.

Zapanowanie nad naszym plemieniem jest bardzo trudne. Nie sposób połapać się, kto jest przypisany do jakiego budynku, a z powodu braku opcji obracania widoku na planszy jednostki gubią się za przeszkodami i budynkami.

POLSKA WERSJA

Postacie po kliknięciu milczą – w ten sposób uniknięto nagrywania głosów. Program gry czyta nazwy plików z danymi misji, których nie przetłumaczono. Stąd takie zadania jak Basic_01 (podstawy) lub Cattle (bydło).

WERDYKT

Trzymajmy się od Sagi z daleka. Ten zlepek pozbieranych bez ładu i składu misji przypomina kiepski amatorski dodatek do bardzo złej gry. Na szczęście firma Cryo odpowiedzialna za tę pomyłkę upadła. Drugiej części nie będzie.

Saga: Gniew wikingów

Producent	Cryo Interactive
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	19,90 zł
Ocena cena/jakość	Celująca (7,10)
Wymagania sprzętowe	PII 233 MHz, 32 MB RAM
Ocena jakości:	**Dostateczna 2,80**





Primitive Wars[2]

37 MIEJSCE

²Ang. Prymitywne wojny. Wymowa: primitiw łors

Rzadko zdarza się taki samokrytycyzm ze strony twórców gry: nazwali swoje dzieło prymitywnym, co całkowicie odpowiada jego zawartości

TREŚĆ GRY

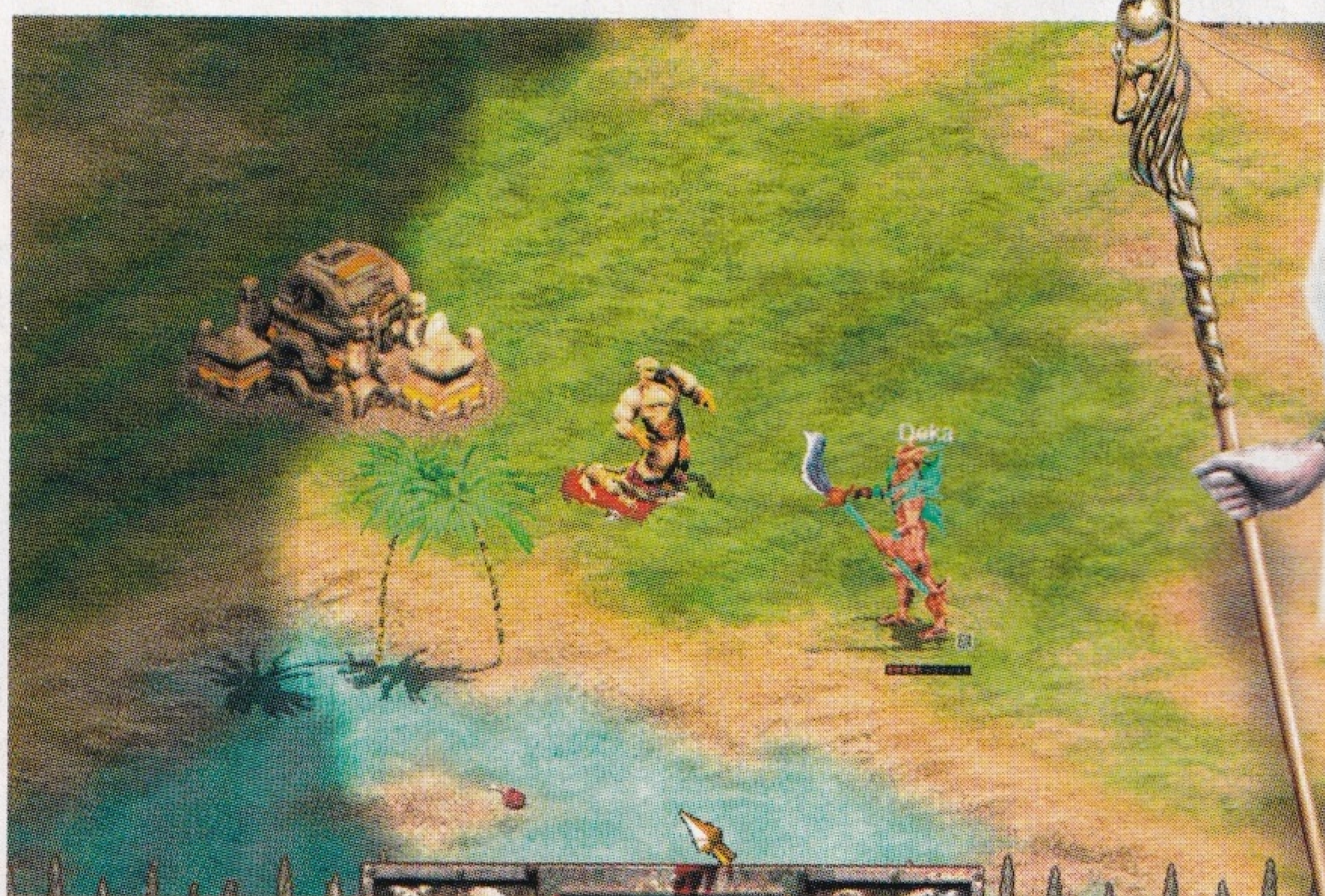
Stajemy na czele jednej ze stron prehistorycznej wojny, która toczy się w świecie dinozaurów. Dowodzimy elfami, ludźmi pierwotnymi, tytanami lub demonami.

Na początku kontrolujemy tylko bohatera. Szybko nabieramy doświadczenia, zabijając biegające wokół dinozaury. Do awansu na kolejny poziom potrzebujemy za każdym razem tyle samo punktów. To psuje zabawę, bo bohater szybko robi się zbyt potężny.

Podstawą ekonomii gry są jagody. Zbieramy je, kupujemy za nie budynki i szkolimy armię. Gdy mamy dużo żołnierzy, zaopatrujemy ich w mięso dinozaurów, które leczy rany i wysyłamy w bój. Przeciwnicy nie grzeszą inteligencją. Walki przegrywamy tylko wtedy, gdy wrogów jest dużo więcej od nas.

TECHNIKALIA

Gra jest brzydka i mało kolorowa. Najgorsze wrażenie robi animacja postaci i dinozaurów, w której często widzimy błędy. Czasem jednostki podczas marszu zaczynają się kręcić w kółko. W trakcie bitwy, gdy większe postacie atakują mniejsze, przesuwają je po ziemi jak na kółkach.



Deka używa topora jako wyrzutni pocisków, dzięki czemu jest skuteczny w walce na odległość. To jeden z wielu dziwnych pomysłów

POLSKA WERSJA

Lektorzy, którzy czytają kwestie bohaterów, to amatorzy. Mają fatalną dykcję i nie wczuwają się w role. Sprawę dodatkowo pogarsza dostosowane do poziomu gry (czyli słabe i pełne błędów) tłumaczenie.

WERDYKT

Primitive Wars to kiepska a przy tym dziwna gra. Co prawda nie nudzi, bo jej fabuła jest całkiem ciekawa, ale zniechęca fatalnym wykonaniem i źle zrealizowanymi pomysłami. Jest słabą, w dodatku popsutą, kopią innych strategii.

Zniszczenie osady przeciwników zajmuje nam nawet kilkanaście minut. Barbarzyński wódz z wielkim toporem w każdą (mniejszą od niego) chatkę uderza kilkadziesiąt razy, zanim pojawiają się na niej pierwsze płomienie

Primitive Wars

Producent	Wizard Soft
Polski wydawca	Manta Multimedia
Cena	14,90 zł
Ocena cena/jakość	Celująca (5,78)
Wymagania sprzętowe	PII 233 MHz, 32 MB RAM
Ocena jakości:	**Dostateczna 2,58**





Persian Wars[3]

38 MIEJSCE

³Ang. Perskie wojny. Wymowa: perszan łors

Walczymy z rozbójnikami i błędami twórców gry. W tej wojnie nie ma zwycięzców

TREŚĆ GRY

Oto jedna z najgorszych gier ostatnich lat, a z pewnością najgorsza strategia. Gdyby działała poprawnie, opowiadałaby legendę Sindbada walczącego z rozbójnikami. Ale nie działa, więc oglądamy festiwal błędów.

W drugiej misji uciekamy ze swoimi wojskami z obozowiska amazonek i próbujemy przedostać się z nimi do obozu. Wędrówkę przerywają bandyci. Gdy próbujemy się bronić, ze zdziwieniem odkrywamy, że zamiast kilkunastu wojowników, obok Sindbada pojawia się koza.



Bitwa! Grupujemy swoje jednostki i obieramy taktykę z gry Diablo – co chwila klikamy na któregokolwiek z przeciwników

Gdy w walce pada trafiona zaledwie jedną strzałą, myślimy, że już po nas. Nic bardziej mylnego. Dzielny Arab wygrywa nawet z kilkunastoma przeciwnikami, wykorzystując błędy programu. Uciekamy dokoła planszy przed hordą wrogów. Od czasu do czasu zatrzymujemy się i rzucamy czar zadający minimalne obrażenia. Ukończenie misji w ten sposób zajmuje pół godziny. Ta gra nie ma nic wspólnego ze strategią!

TECHNIKALIA

Gra wygląda paskudnie. Słabe animacje, fatalne, jednostajne tła i brzydkie efekty czarów odpychają od niej nie mniej niż niemrawe pohukiwania Sindbada, który zna tylko cztery arabskie słowa i powtarza je, gdy wydajemy mu rozkaz.

POLSKA WERSJA

Festiwalu błędów ciąg dalszy. Wdzięczny Arab w jednej ze scen wita nas staropolskim obyczajem chlebem i solą, co zapewne nie było praktykowane na terenach pustynnych. Pokrzywdzona przez tłumaczy została też koza, którą niegodziwcy nazwali osłem. Poza tymi wpadkami tłumaczenie stoi na poprawnym poziomie.

WERDYKT

Ostatnie miejsce w rankingu **GIER EXTRA** to jedyna możliwa pozycja dla tej beznadziejnej gry. Persian Wars ze wszystkimi swymi problemami nie powinno przejść fazy betatestów. Tak się jednak jakimś cudem stało i dzięki temu wiemy, jak wygląda najgorsza gra w gatunku. Bliżej dna nie można już sięgnąć.

Persian Wars

Producent	Cryo Interactive
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	79 zł
Ocena cena/jakość	Niedostateczna (31,05)
Wymagania sprzętowe	PII 233 MHz, 32 MB RAM
Ocena jakości:	**Dostateczna 2,54**





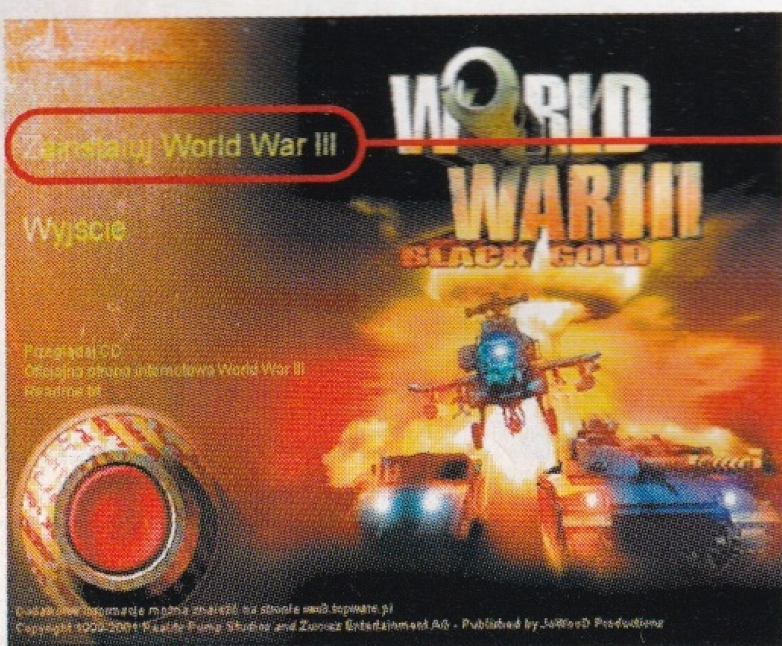
Wojna o czarne złoto wkracza w decydującą fazę **GRY EXTRA** radzą, jak zbudować pierwszą bazę, skutecznie zaatakować wroga i użyć podstępu w razie kłopotów. Do boju!

World War III[1]

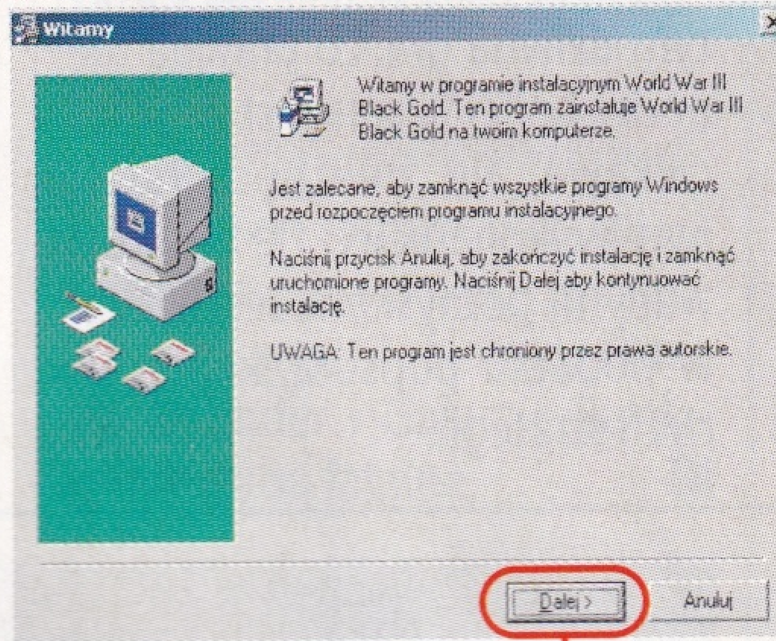
[1] Ang. Trzecia wojna światowa. Wymowa: łerld łor fri

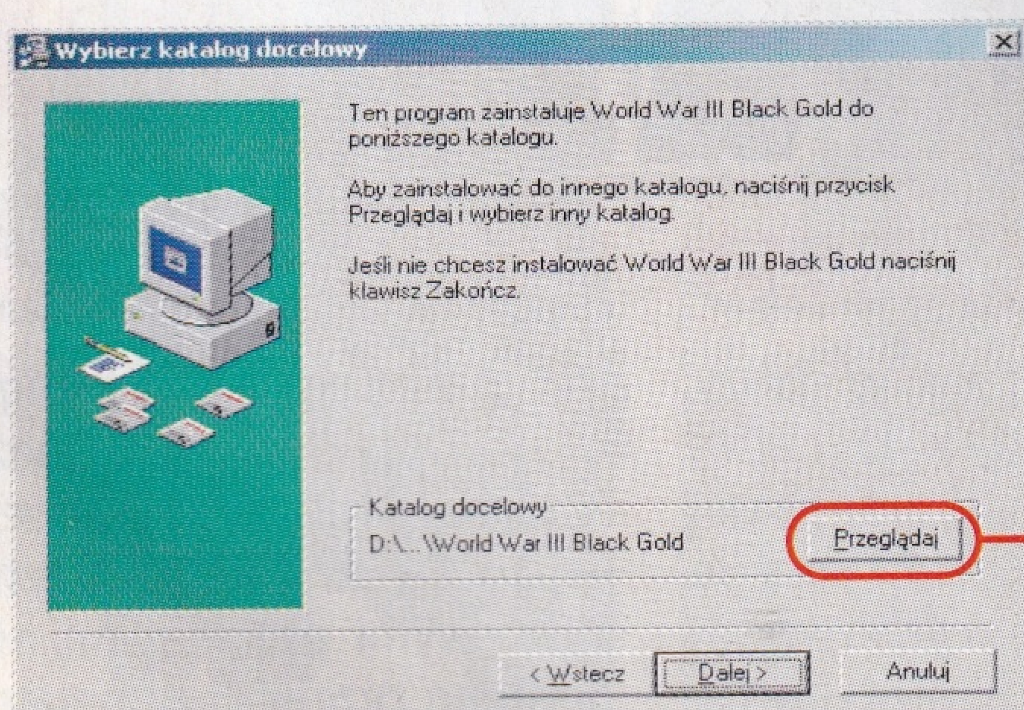
NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

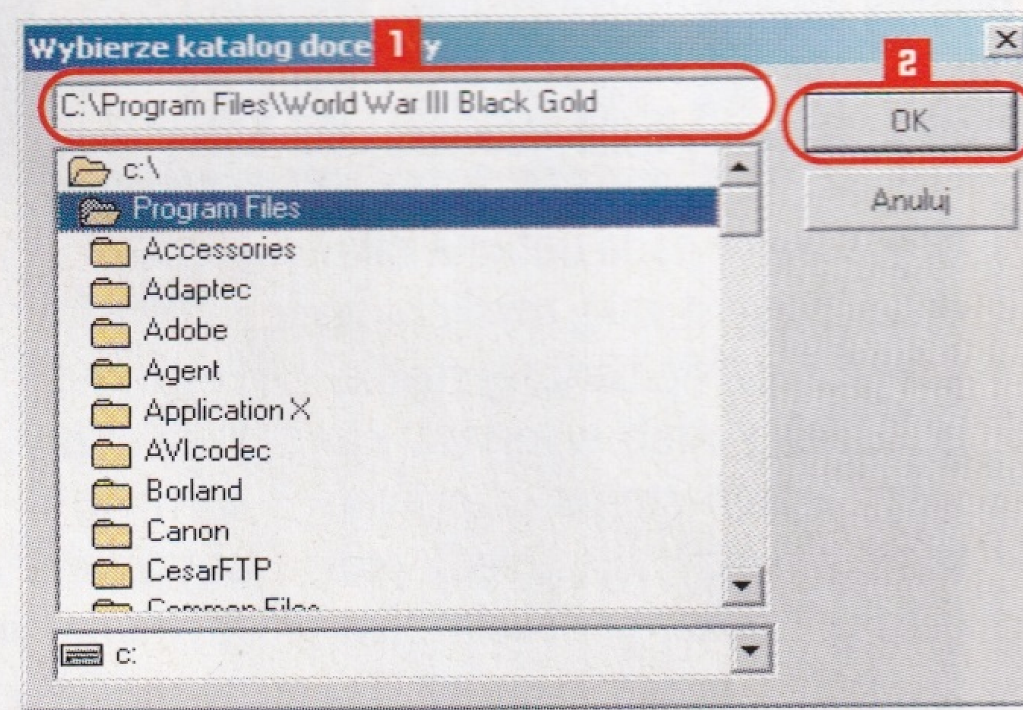
Instalujemy grę



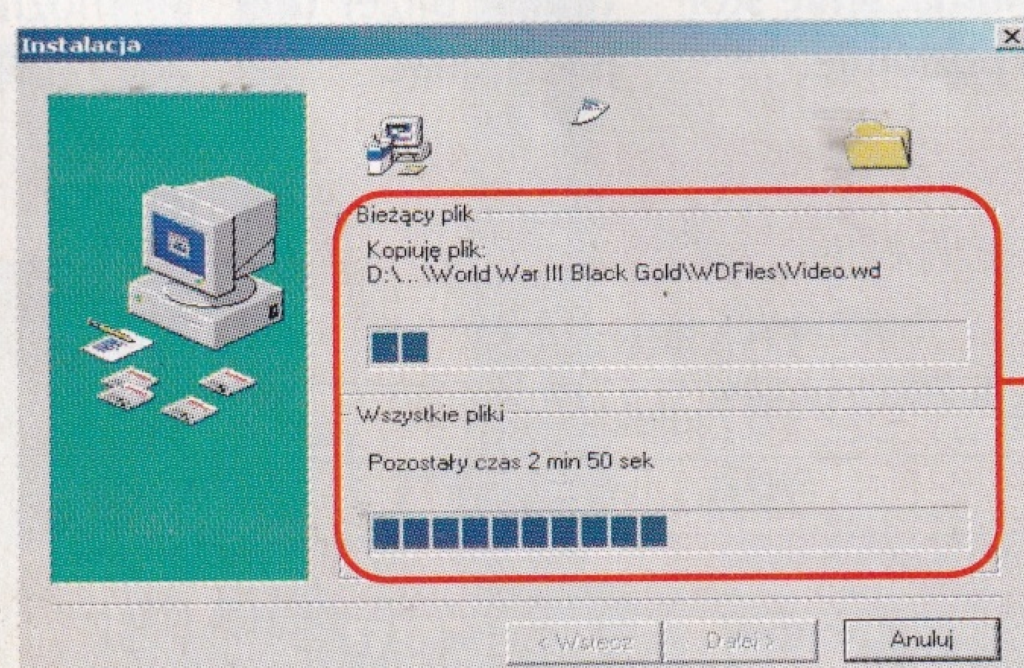
1 Po włożeniu płyty z grą do napędu CD-ROM pojawia się menu instalacyjne. Klikamy lewym przyciskiem myszy na pozycję Zainstaluj World War III, a następnie potwierdzamy chęć instalacji, klikając na .



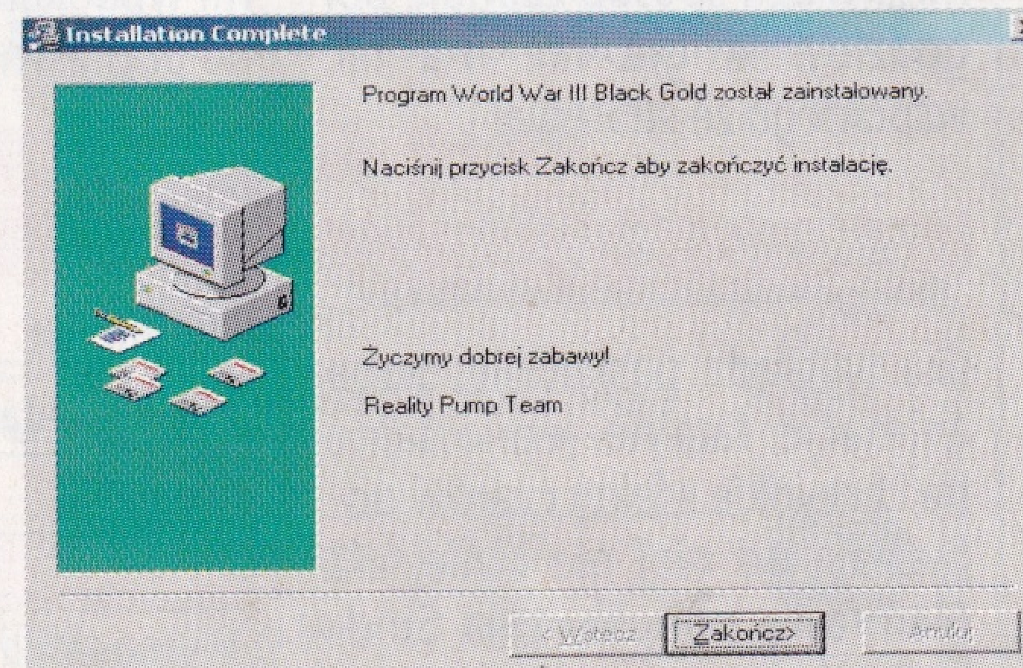




2 Jeśli chcemy zmienić domyślny folder, w którym zostanie zainstalowana gra, klikamy na . W nowym okienku **1** wybieramy docelowy dysk i wpisujemy ścieżkę i nazwę wybranego przez nas folderu. Wybór zatwierdzamy, klikając na **2**. W dwóch kolejnych oknach klikamy na Dalej.

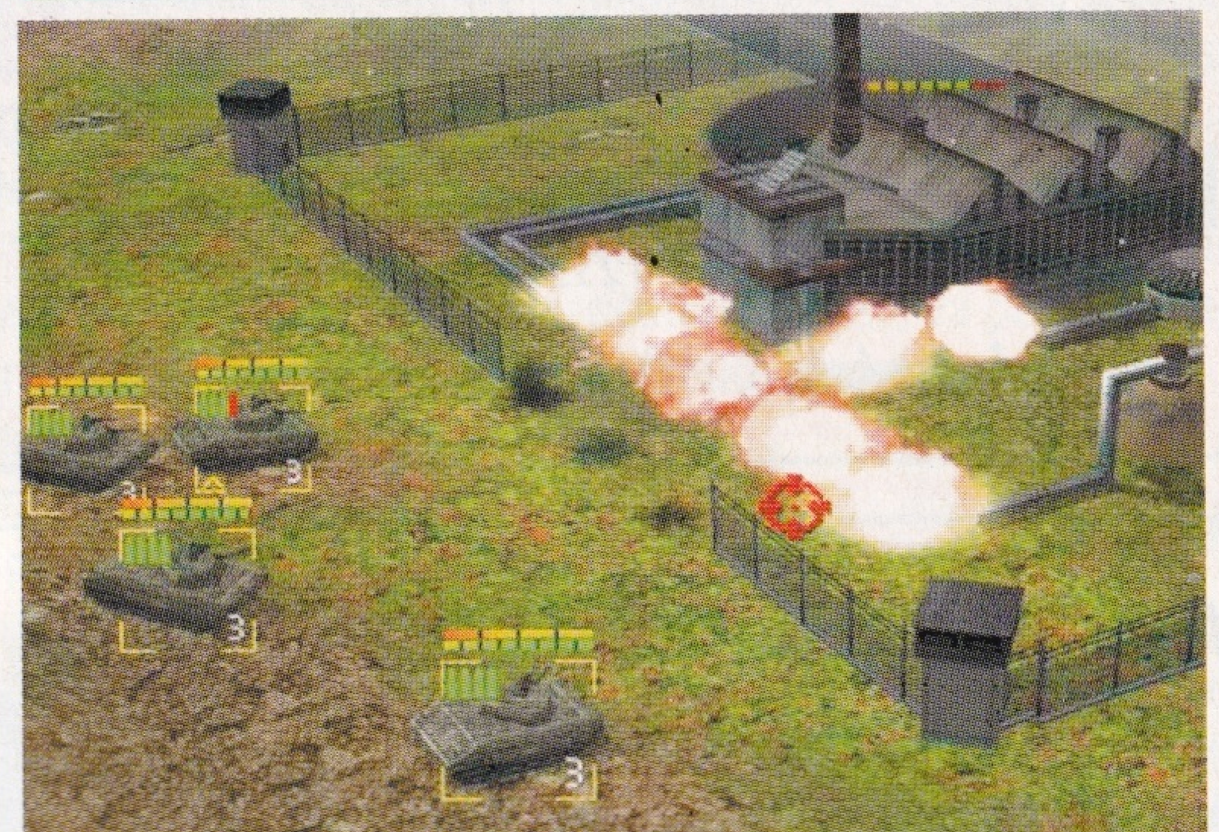


3 W trakcie instalacji program wyświetla okienko z paskami informującymi o postępie.



4 Instalację gry kończy wyświetlenie okna informującego o jej pomyślnym przebiegu.

Podstawy gry



Śmiały rajd amerykańskich czołgów osiągnął cel – iracką fabrykę

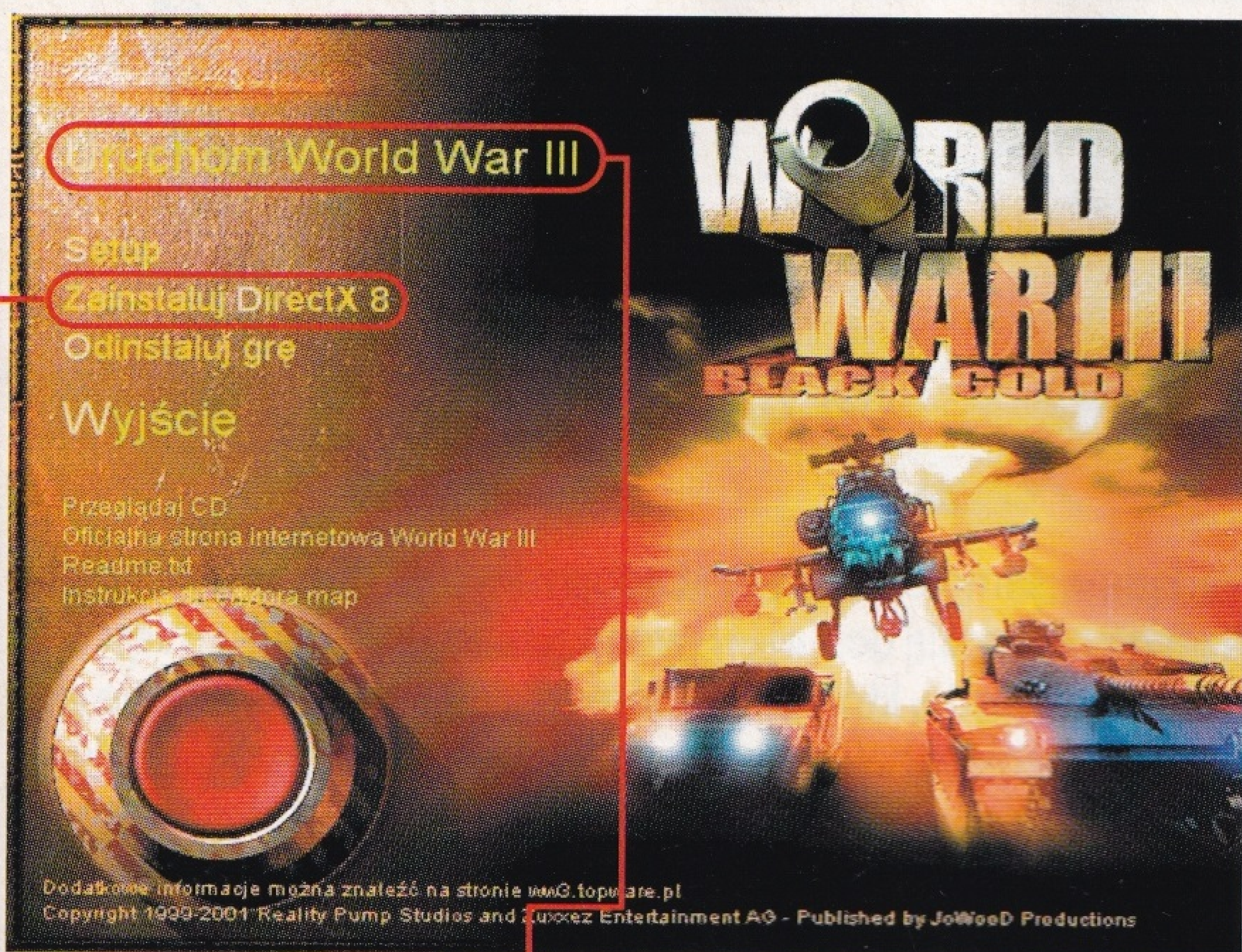
World War III to strategia czasu rzeczywistego. Występujące w podtytule gry czarne złoto to ropa naftowa, paliwo, od którego uzależnione są wszystkie rozwinięte gospodarczo państwa. Sprawować kontrolę nad polami naftowymi pragną trzy kraje: USA, Rosja i Irak. Rozpoczynają walkę o dominację i przyszłe zyski z wydobycia surowca.

Po kilku krótkich misjach treningowych znajdujemy się w samym sercu Iraku, tuż obok linii obronnych wroga. **Jeśli udaje się nam przetrwać pierwsze godziny na polu bitwy, czeka nas 30 wymagających misji.** Jeśli nam to nie wystarcza, uruchamiamy tryb potyczki z komputerem lub gramy z innymi graczami w sieci.

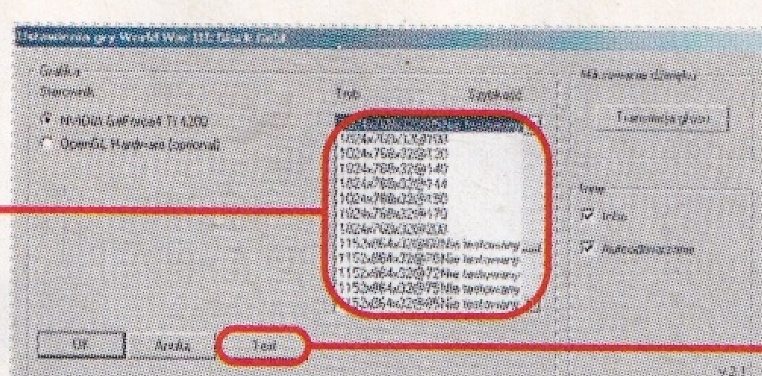


Eksplozja rakiety Tomahawk lub nalot dywanowy zawsze kończą się tak samo – niemal całkowitym zniszczeniem bazy wroga

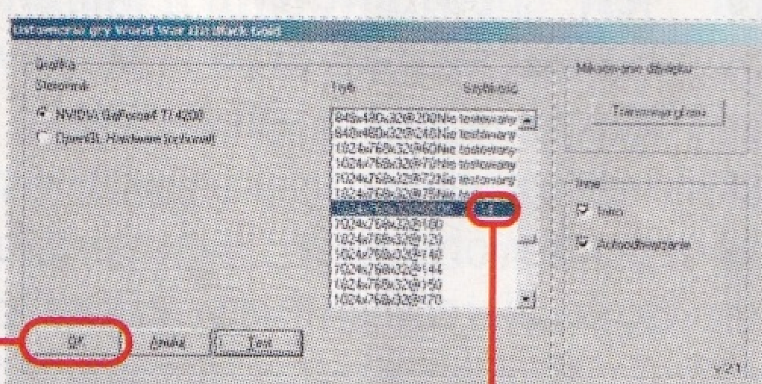
Uruchamiamy grę



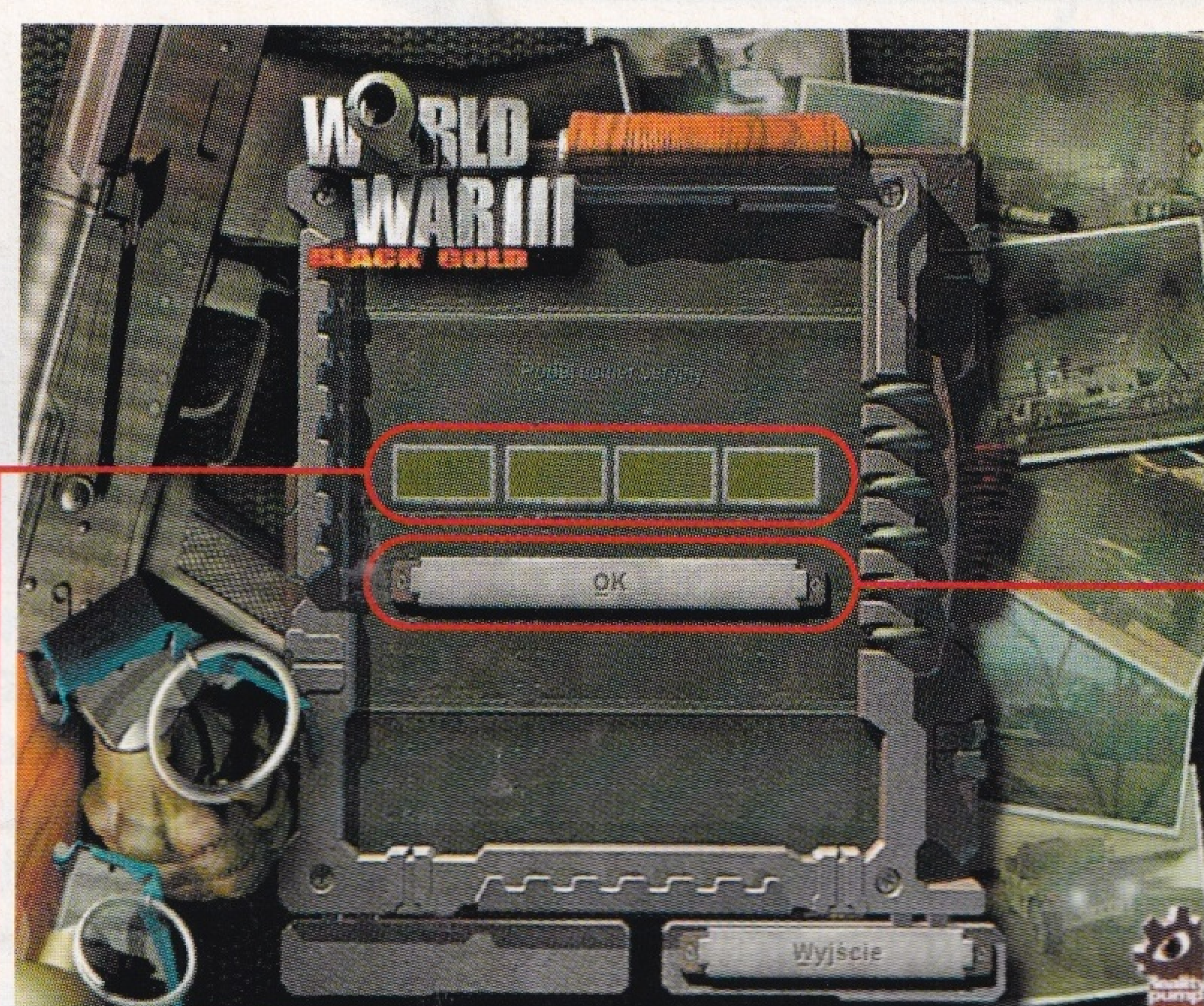
1 Po instalacji klikamy na ⊙, by uruchomić World War III. W razie problemów z grafiką lub dźwiękiem instalujemy sterowniki DirectX ⊙, a następnie ponownie uruchamiamy nasz komputer.



2 Pojawia się okno, w którym wybieramy rozdzielczość grafiki i liczbę kolorów ⊙. Klikamy na ⊙.



3 Gdy wynik ⊙ to mniej niż 10 klatek na sekundę, zmieniamy ustawienia i powtarzamy test. Klikamy na ⊙.



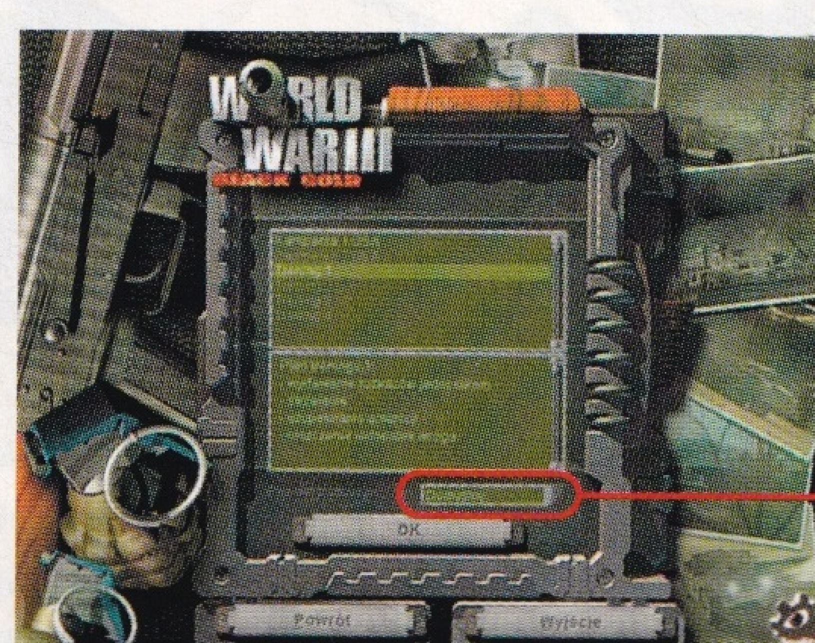
4 Wpisujemy numer seryjny (umieszczony w pudełku z grą) ⊙. Podczas wpisywania pamiętamy, by nie naciskać klawisza spacji ani myślnika. Następnie klikamy na ⊙.



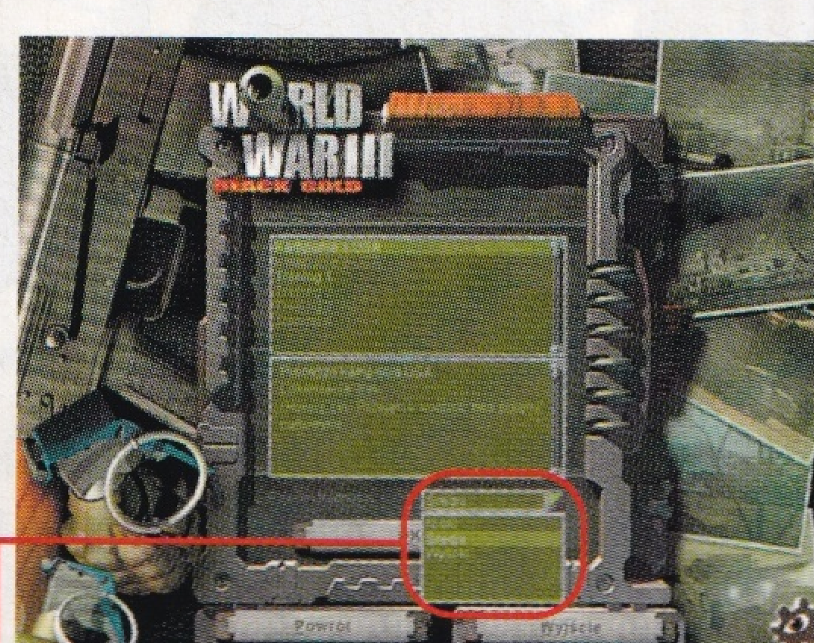
5 Tworzymy nasz profil, wpisując imię i klikając na przycisk ⊙. Przy kolejnych grach wybieramy swój profil.



6 W głównym menu gry wybieramy opcję rozgrywki dla pojedynczego gracza, klikając na ⊙.



7 Zaliczamy trening składający się z czterech krótkich misji. Ich poziom trudności jest z góry określony ⊙.

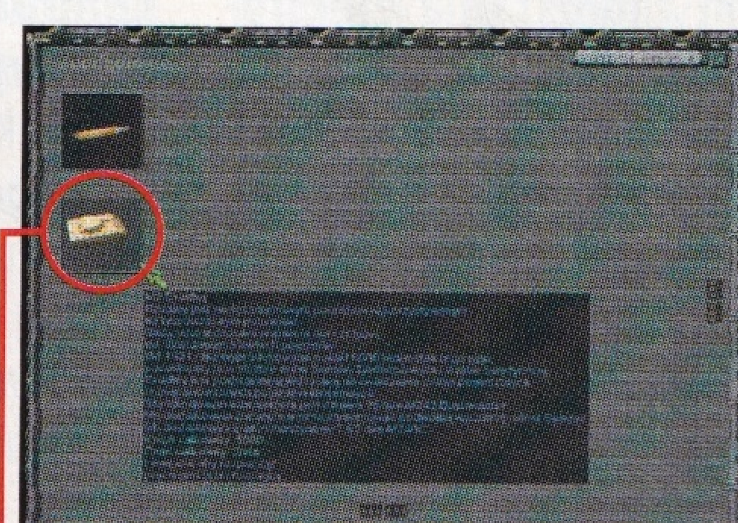


8 Po szkoleniu zaczynamy pierwszą misję kampanii USA. Ustalamy poziom trudności ⊙ i klikamy na [OK].

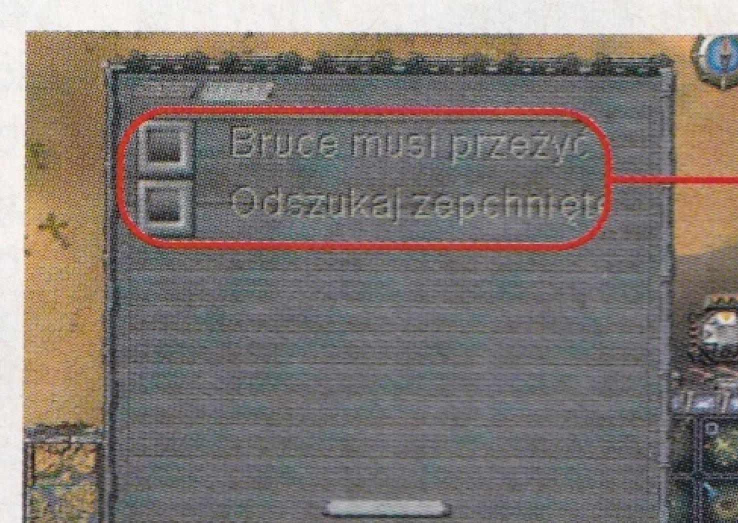
Odczytujemy informacje wyświetlane na ekranie gry



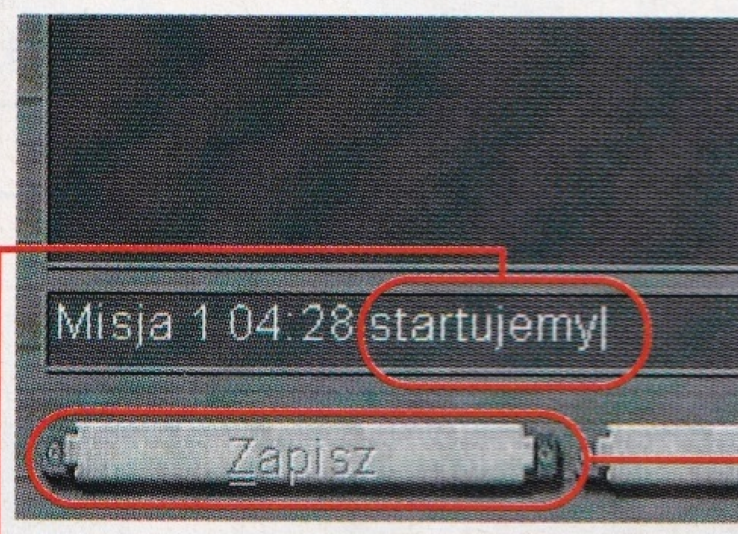
1 Mapa taktyczna 1 wyświetla rzeźbę terenu, budynki i jednostki oraz cele wykonywanych misji. Przybliżamy ją, klikając lewym przyciskiem myszy na znaki plus i minus 2, a trzymając wciśnięty na mapie prawy przycisk myszy, przewijamy płynnie widok w głównym oknie gry. Okienko zaznaczonej jednostki 3 pokazuje jej nazwę, jeśli przez kilka sekund trzymamy nad nim kursor myszy. Wybranej jednostce wydajemy rozkazy przy użyciu panelu poleceń 4. Niewielkie ikony w lewym dolnym rogu ekranu służą do chowania okna mapy 5 lub panelu rozkazów 6, przełączenia między prostym i zaawansowanym trybem wydawania rozkazów 7, wyświetlenia drzewa technologii 8 oraz wyświetlenia okna celów misji 9. Dostęp do opcji zapisu i wczytania gry, a także konfiguracji interfejsu daje nam przycisk Menu 10. Za pomocą przełącznika 11 zmieniamy kierunek, z jakiego nadlatują samoloty i śmigłowce zaopatrzeniowe. Dzięki temu unikamy zestrzelenia ich przez artylerię przeciwlotniczą wroga. Produkcję jednostek i budowli zlecamy w menu znajdującym się z prawej strony ekranu 12. W lewym górnym rogu ekranu wyświetlany jest aktualny czas. Dzięki niemu wiemy na przykład, kiedy zbliża się świt.



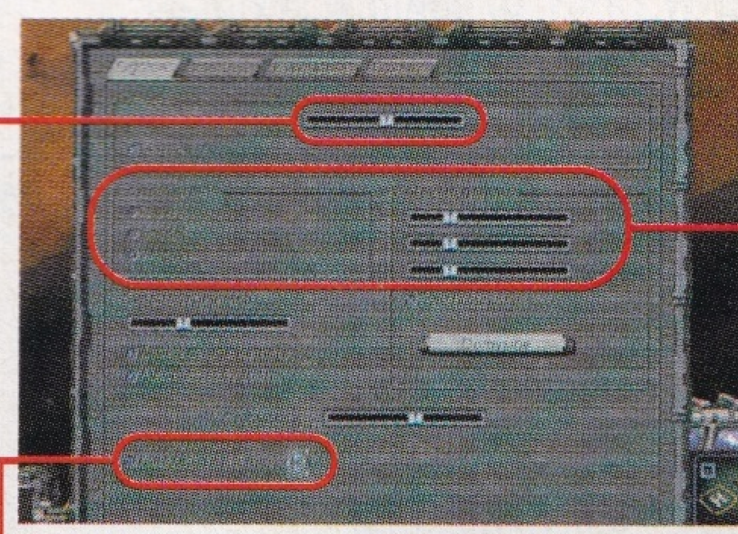
2 Klawisz [F2] wyświetla ekran technologii. Klikamy na okienko wybranej technologii ⊙, by rozpocząć prace nad jej wynalezieniem.



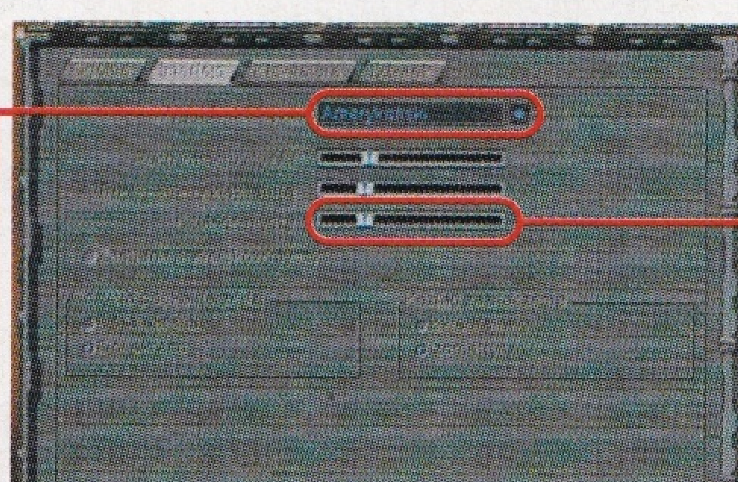
3 Często sprawdzamy ekran celów misji. W miarę postępu przybywa na nim zadań. Te wykonane oznaczane są niebieskim tłem kwadratu ⊙.



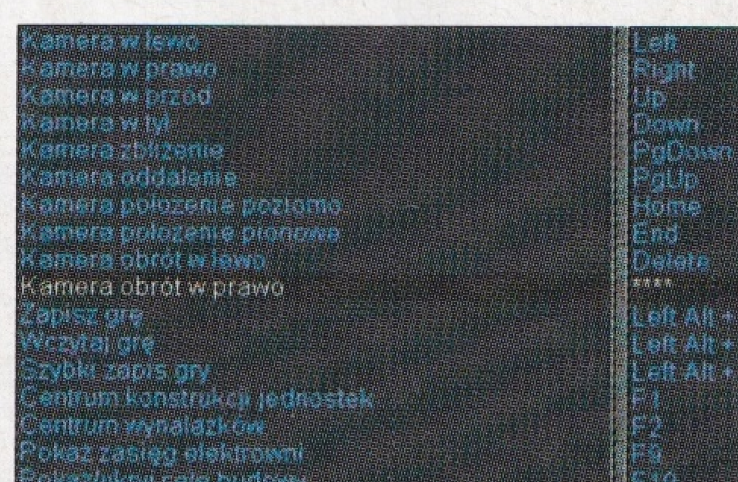
4 Stan gry zachowujemy, klikając na [Zapisz] na głównym ekranie. Do nazwy misji dopisujemy swoje uwagi ⊙ i klikamy na ⊙.



5 Klikając na [Opcje], zmieniamy ustawienia autozapisu ⊙, dźwięku ⊙ i grafiki ⊙. Szybkość zmieniamy w trakcie gry klawiszami [+][-].



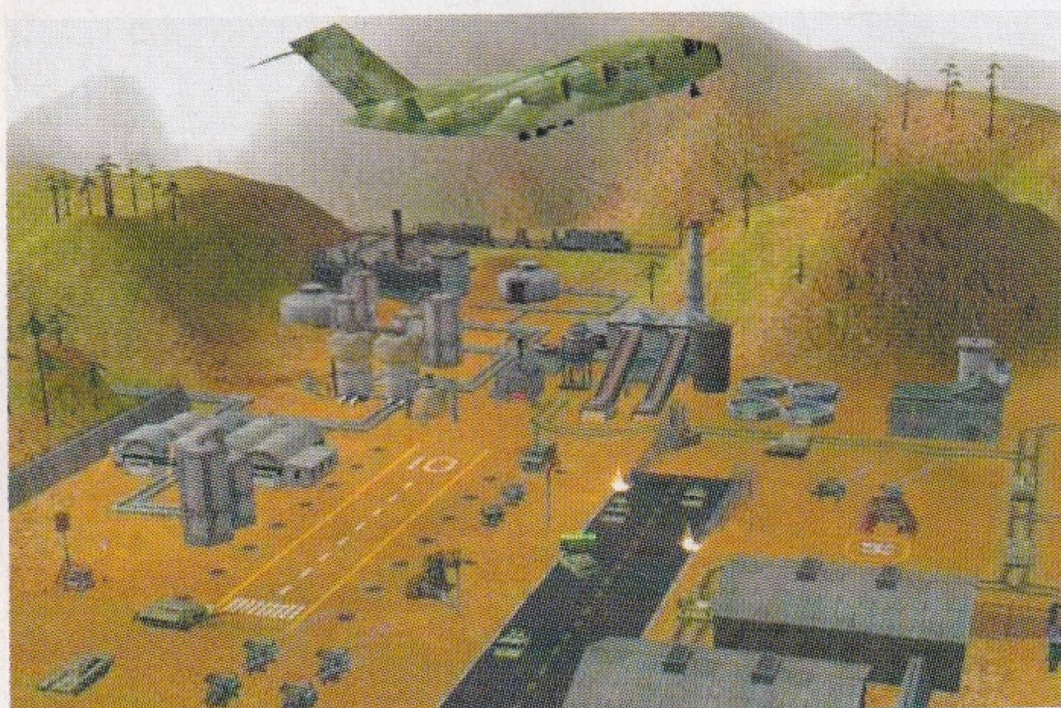
6 W drugiej zakładce opcji zmieniamy wygląd panelu rozkazów ⊙ oraz szybkość kursora ⊙.



7 Na ekranie konfiguracji klawiszy klikamy dwukrotnie na komendę i wciskamy żądany klawisz.

Urządzamy amerykańską bazę

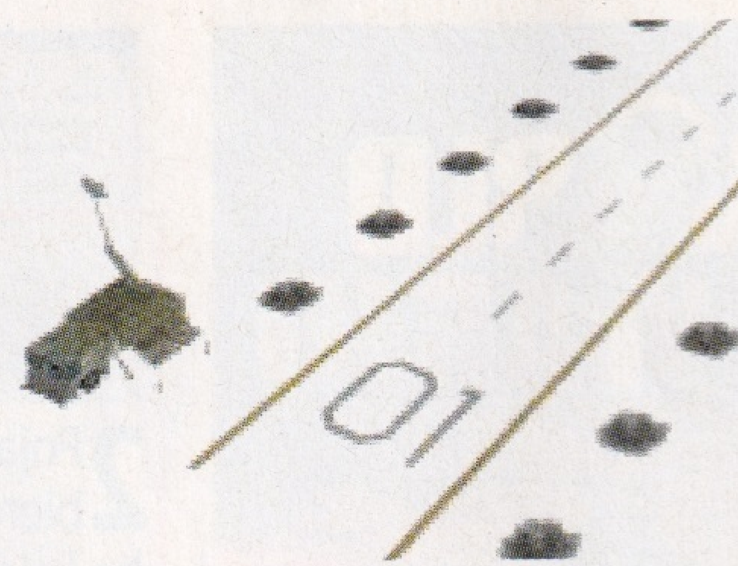
USA to pierwsza ze stron konfliktu, której wojska prowadzimy. Dopiero po ukończeniu pierwszej składającej się z pięciu misji kampanii uzyskujemy dostęp do armii Iraku, a później Rosji.



Ta baza jest zbyt ciasna – łatwo ją zniszczyć bombami



Generator jest podstawowym urządzeniem koniecznym do funkcjonowania budynków, pomp i niektórych stanowisk artylerii naziemnej. Jeden generator obsługuje tylko dwie budowle, dlatego w dużej bazie powinno się ich znajdować nawet ponad 20.



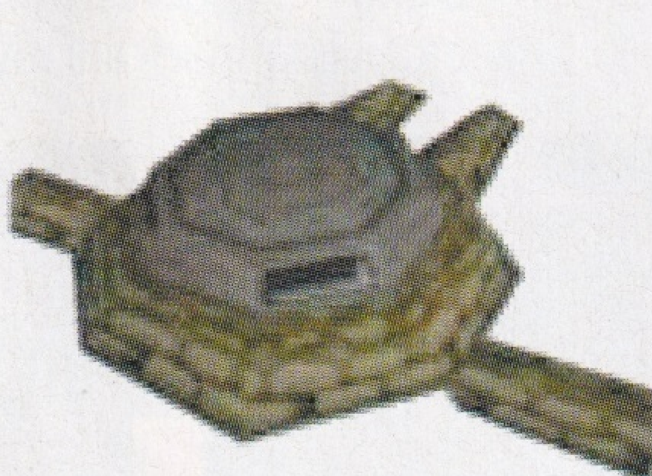
Na **lotnisku** ląduje samolot transportowy. Na jego pokładzie dostarczane są ciężkie jednostki, których nie jest w stanie przenieść helikopter transportowy Chinook. Tutaj pojawiają się też dostarczane na zamówienie drogą powietrzną działa samobieżne Paladyn.



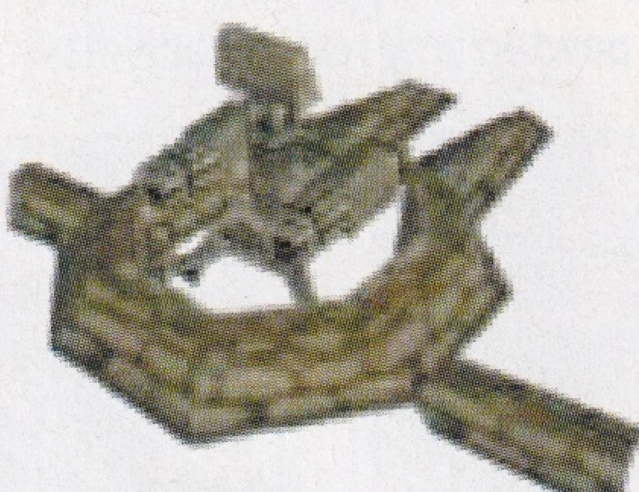
Lądowisko helikoptera transportowego Chinook jest miejscem, do którego dostarczane są lekkie pojazdy, takie jak na przykład Hummery czy mniejsze śmigłowce. Lądowisko jest o wiele mniejsze niż lotnisko, co jest zaletą, gdy budujemy bazę w górzystym terenie.



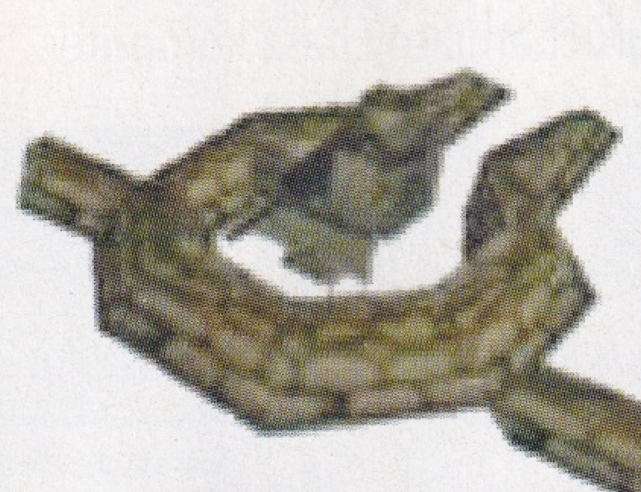
W punkcie zaopatrzenia składowana jest amunicja dla jednostek walczących na froncie. Jej transportem zajmują się helikoptery UH-60 Blackhawk. Aby wezwać śmigłowiec, naciskamy odpowiedni przycisk na panelu rozkazów jednostki.



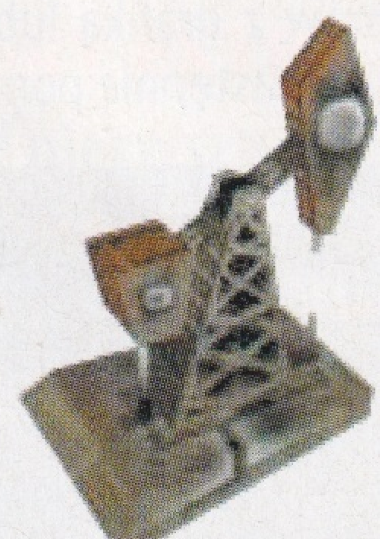
Bunkier to podstawa obrony bazy przed atakami naziemnymi. Zawiera wyrzutnię rakiet przeciwpancernych TOW i system naprowadzania radarowego. Gruba warstwa betonu i stali chroni go nawet przed ciężkim ostrzałem.



Wieża przeciwlotnicza chroni bazę przed jednostkami latającymi. Wyposażona jest tylko w rakiety ziemia-powietrze, nie potrafi atakować celów naziemnych. Wieża ta nie ma pancerza, dlatego jest łatwym celem dla artylerii wroga.



Gniazdo karabinów to lekka fortyfikacja w postaci kręgu worków z piaskiem, wewnątrz którego znajduje się karabin maszynowy. Skutecznie chroni przed lekkimi pojazdami, ale szybko ulega zniszczeniu pod ostrzałem dział czołgowych.



Pompa jest naszym jedynym źródłem dochodu. Stawiamy ją tylko w wyznaczonych miejscach. Zniszczenie zaplecza wydobywczego przeciwnika odcina mu dopływ gotówki i w efekcie możliwość produkowania nowych jednostek.



Radar stacjonarny pozwala wykrywać jednostki wyposażone w systemy odbijające promienie radarów montowanych na pojazdach oraz te, które w nocy działają z wyłączonymi światłami.

System zagłuszania elektronicznego unieruchamia wrogie jednostki, blokując im możliwość komunikowania się przez radio z dowództwem. Czołgi wroga stają wtedy na środku pola bitwy: bez rozkazów ich załogi nie wiedzą, co mają robić.

Centrum kontroli ataków rakietowych ustala namiary celów rakiet Tomahawk. Eksplozja tego potężnego pocisku w jednej chwili niszczy całą bazę wroga. Jeśli dostrzegamy ten budynek w bazie wroga, niszczymy go, zanim nad naszą bazę nadlatują rakiety.

Centrum kontroli nalotów bombowych koordynuje ataki bombowców B-2, dając im możliwość przeprowadzania siejących olbrzymie zniszczenia wśród wroga nalotów dywanowych. Takie ataki połączone z ostrzałem rakiet Tomahawk to jedna z lepszych taktyk w grze.

Centrum kontroli nalotów powietrznych przekazuje cele myśliwcom bombardującym F-16. Atak przeprowadzają pojedyncze samoloty niszczące wybrany budynek na terytorium wroga. Zaletą jest ich spora szybkość i precyzja, wadą niewielka siła rakiet, którymi strzelają.

Kupujemy jednostki do naszej pierwszej armii



Hummer to zwrotny samochód terenowy. Nie jest opancerzony, dlatego łatwo go stracić. Dzięki dużej szybkości i swobodzie manewrowania łatwo mu jednak uciec przed czołgami. Jego podstawowe uzbrojenie to ciężki karabin maszynowy M60. Ulepszone wersje są wyposażone w moździerz dalekiego zasięgu M29, zakłócacz radaru, a nawet rakiety ziemia-powietrze Stinger.



M1 Bradley to lekki wóz pancerny, podstawa naszej armii do czasu uzyskania dostępu do Abramsów. Ma cienki pancerz, jest szybki i zwrotny. Jego działko małego kalibru nadaje się do niszczenia najwyżej lekko opancerzonych pojazdów. W starciu z prawdziwym czołgiem nie ma szans. Wersja z podwójną wyrzutnią rakiet typu Stinger jest skuteczna w walce z helikopterami.



M2 Abrams to ciężko opancerzony czołg uzbrojony w gładkolufową armatę kalibru 120 mm. Nie rozwija dużej prędkości, ma też ograniczoną zwrotność. Bardzo nowoczesny pancerz powoduje, że jest mało wrażliwy na ostrzał z dużej odległości. Dysponuje wystarczającą siłą ognia, by sprawnie niszczyć budynki. Abramsy należy chronić przed atakami z powietrza.

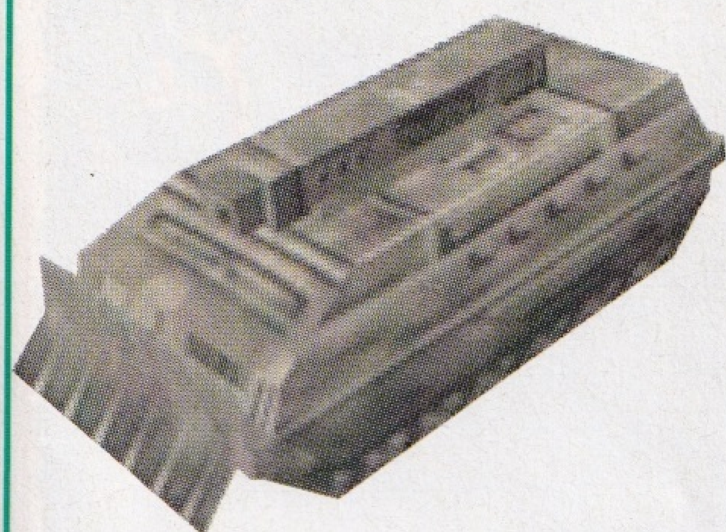


Leclerc to prototypowy czołg skonstruowany przez Francuzów. W grze porusza się nim główny bohater armii USA, Bruce, ale w dalszych misjach zamawiamy jego dostawę na lotnisko. Cena jest bardzo wysoka, jednak podczas walki Leclerc udowadnia, że jest wart każdych pieniędzy. Ma nieprawdopodobnie wytrzymały pancerz, działo 120 mm oraz karabin maszynowy.



Paladyn to działo samobieżne kalibru 155 mm wypluwające aż osiem pocisków na minutę. Ten ciężki pojazd jest powolny i słabo opancerzony, ale rekompensuje mu to duży zasięg. Umieszczamy go na tyłach atakujących sił i niszczymy bazę przeciwnika. Paladyn najlepiej sprawdza się, ostrzeliwując budynki. Mimo potężnej siły ognia nie ma szans w starciu z szybkimi Bradleyami.

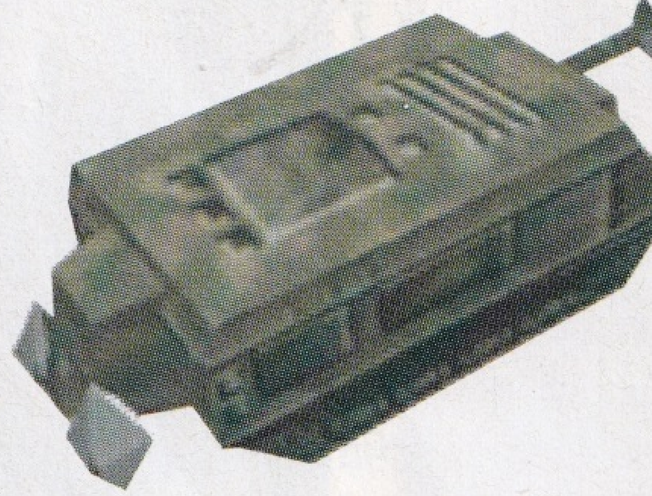
Kupujemy jednostki do naszej pierwszej armii



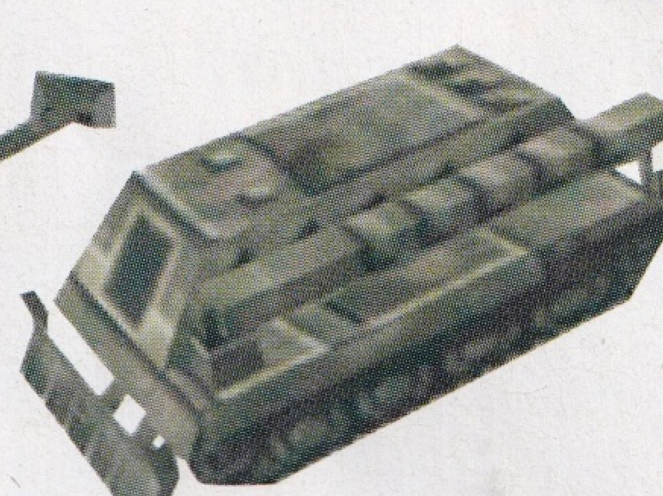
Challenger to pojazd wsparcia, którego najważniejszym zadaniem jest naprawa budynków oraz jednostek uszkodzonych w trakcie walk. Wolny i słabo opancerzony, jest łatwym celem nawet dla Hummerów.



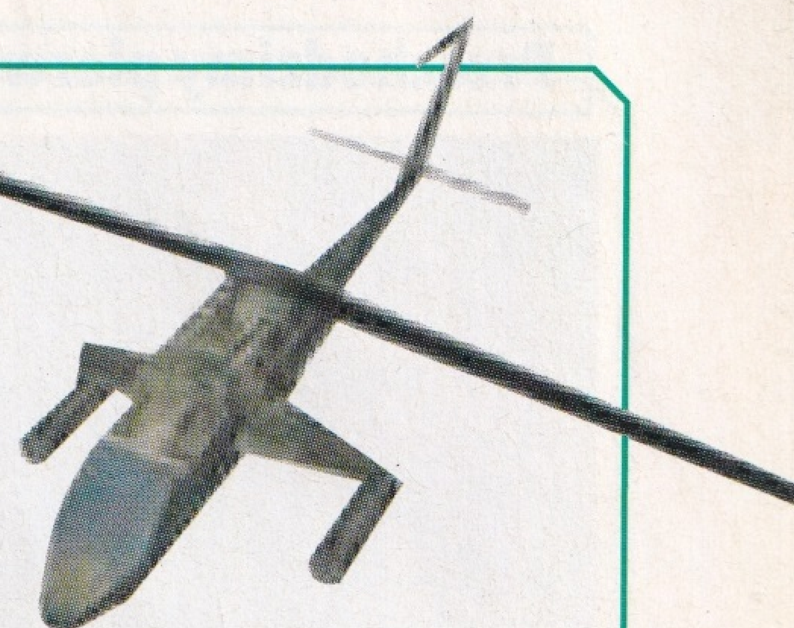
M113 APC to opancerzony transporter piechoty. Wykorzystujemy go do przeprowadzania akcji przejęcia budynków wroga. Wyskakujący z niego komandosi obezwładniają załogę przejmowanej budowli.



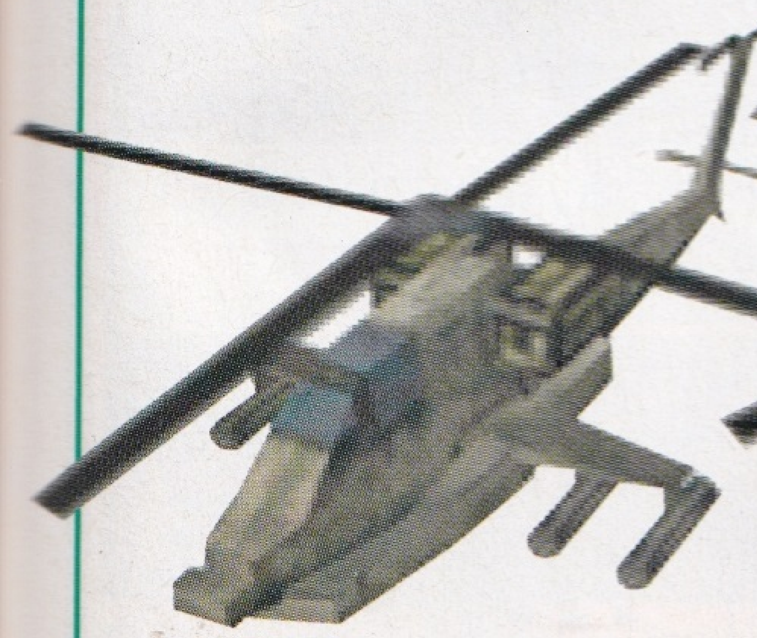
Miner to zmodyfikowana wersja M113 przystosowana do układania min. Jest w stanie przewozić pięć min przeciwpancernych. Kiepski pancerz i słaba mobilność czynią go podatnym na ataki wroga.



Pojazd inżynieryjny to przydatna jednostka wsparcia służąca do prac saperskich. Jego najważniejszym zadaniem jest budowa mostów – nasze czołgi nie są w stanie sforsować rzek ani jezior.



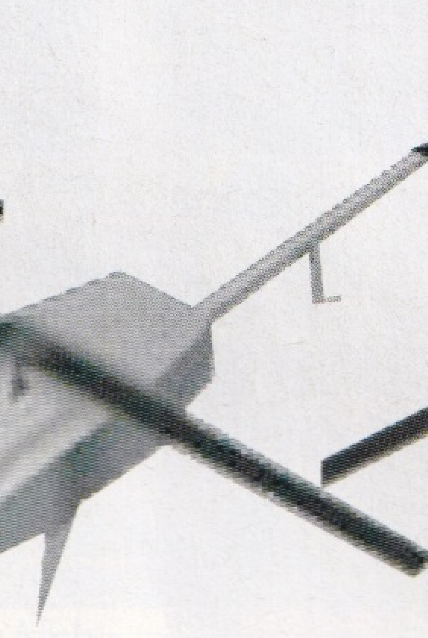
Cobra jest tanim, bardzo kiepsko opancerzonym, ale za to szybkim śmigłowcem szturmowym. Jego przeznaczeniem jest walka z czołgami, które niszczy przy użyciu działka lub wyrzutni rakiet.



AH64 Apache to najważniejszy helikopter bojowy w grze. Jest wszechstronny, przenosi uzbrojenie do niszczenia czołgów, jednostek latających albo budynków. Przed trafieniem chroni go wielka szybkość, a przy tym ma mocny pancerz. Jego radar znajduje ukryte cele wroga.



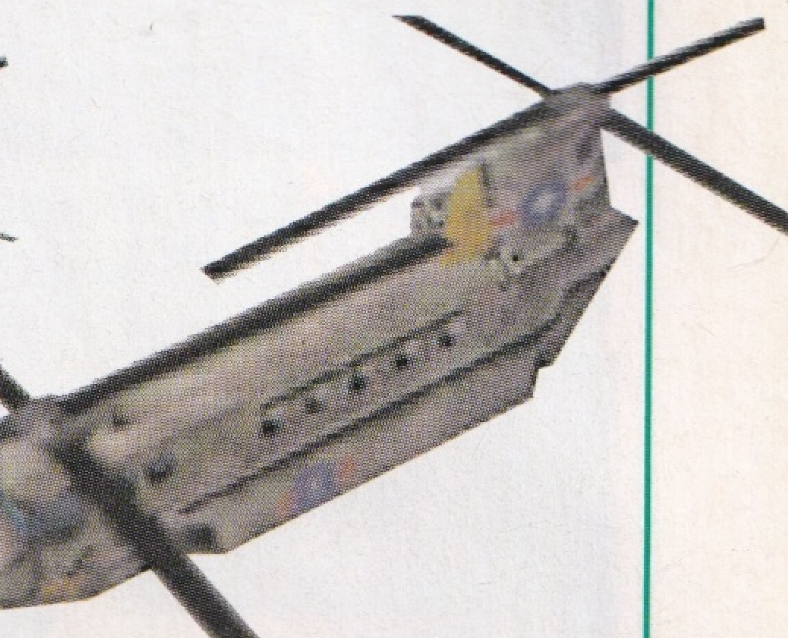
Commanche to najnowocześniejszy technicznie dostępny śmigłowiec. Jest bardzo szybki, słabiej opancerzony niż Apache, ale ma nadzwyczaj przydatną zaletę: jeśli przeciwnik nie wybudował stacjonarnych lub mobilnych radarów, w ogóle nie jest w stanie wykryć Commanche'a!



Camcopter jest tanim, małym bezzałogowym śmigłowcem szpiegowskim. Jego zadaniem jest odkrywanie położenia sił wroga i przekazywanie tych informacji artylerzystom oraz pilotom bombowców i myśliwców. Nie ma pancerza, w związku z czym spada od jednego celnego strzału.

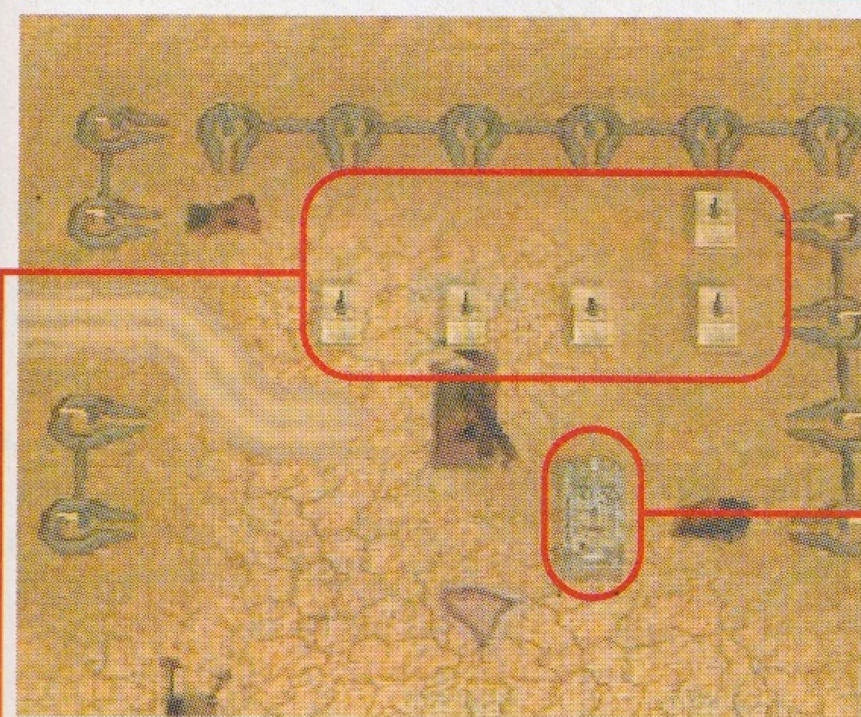


Blackhawk spełnia bardzo ważną rolę w czasie całej kampanii – zaopatruje nasze jednostki w amunicję. Bez niej nawet najlepsze działa są tylko kupą żelastwa. Aby wezwać śmigłowiec z amunicją, naciskamy przycisk dozbrajania jednostki znajdujący się na panelu rozkazów.

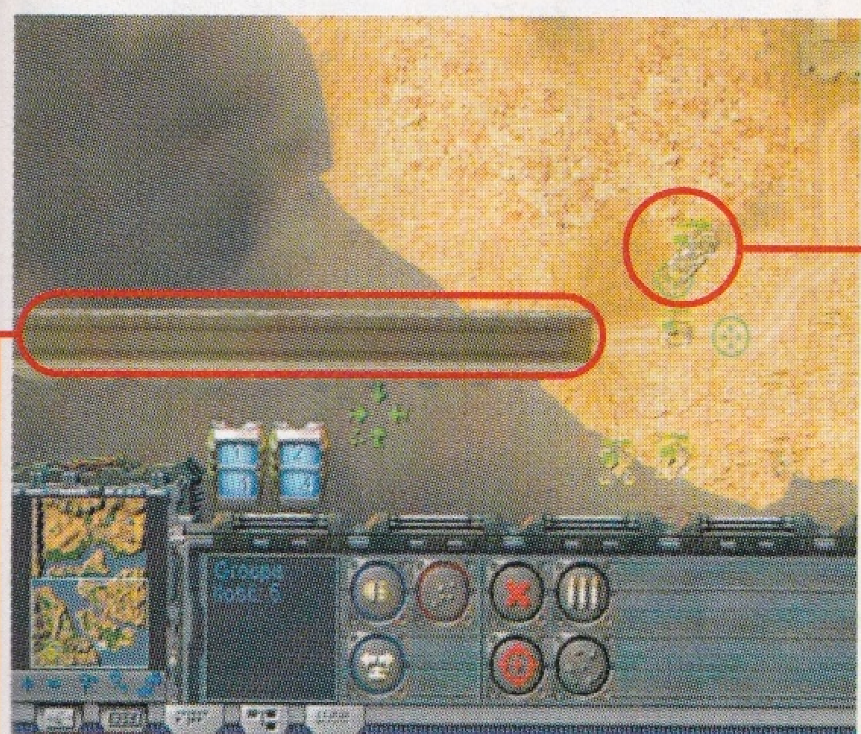


Chinook to ciężki śmigłowiec transportowy, który dostarcza nam zamówione budowle oraz lżejsze jednostki nie wymagające użycia samolotu transportowego. Chinooki są powolne, ale dobrze opancerzone i wytrzymują nawet intensywny ogień artylerii przeciwlotniczej wroga.

Przechodzimy pierwszą misję



1 Zaczynamy grę na wybrzeżu Iraku z jednym czołgiem Leclerc i kilkoma Hummerami z M60. Jedziemy na zachód na spotkanie posiłków.



2 Most eksploduje zaraz po tym, jak przejeżdża przez niego pierwszy pojazd. Reszta maszyn ulega zniszczeniu albo utyka na brzegu, więc na przedzie puszczamy Bruce'a w jego czołgu.



3 Po drodze kilka razy natykamy się na patrole irackiej armii. Złożone są one zazwyczaj z kilku lekko opancerzonych jednostek. Nasz ciężki czołg kilkoma strzałami zamienia je w dymiące kupy złomu. Nie spotykamy na razie dużych grup wrogich jednostek mogących poważniej zagrozić potężnemu pancerzowi Leclerca.

Przechodzimy pierwszą misję



4 Po dotarciu na miejsce spotkania otrzymujemy Hummery wyposażone w moździerze M29. Bardzo pomagają nam w tej misji.



5 Pędzimy wzdłuż drogi na wschód, rozstawiamy Hummery i z bezpiecznej odległości niszczymy wrogie działa przeciwpancerne.



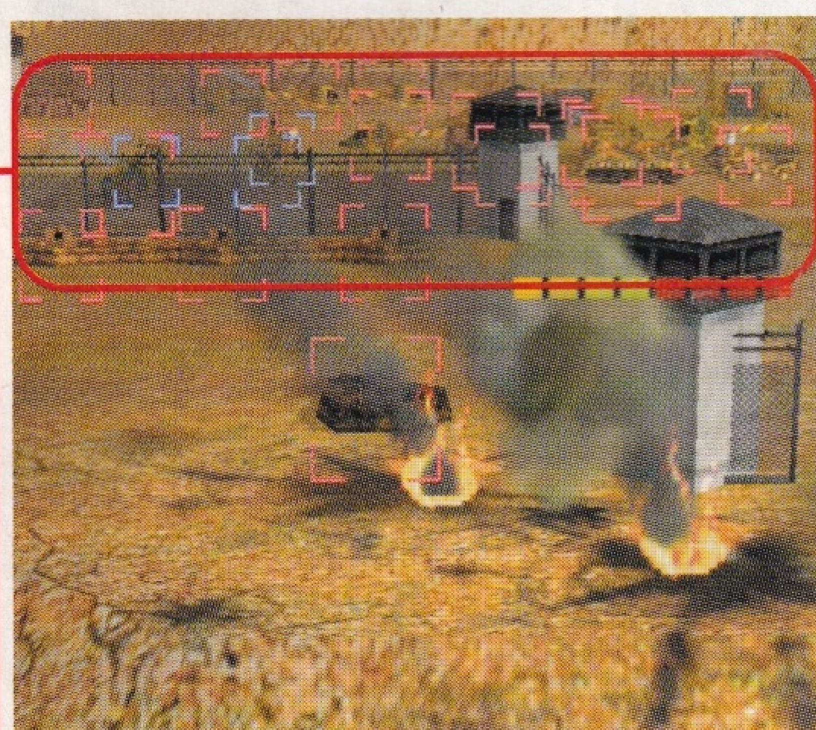
6 Nadchodzą nowe rozkazy – mamy wybudować bazę. Zaczynamy jak zwykle od postawienia dwóch generatorów, dwóch pomp i lądowiska.



7 Wybieramy się na szybki zwiad Hummerem, by sprawdzić, jak rozmieszczone są siły w bazie nieprzyjaciela. Znajdujemy odpowiednie miejsce do ataku, koniecznie poza zasięgiem wrogich jednostek przeciwpancernych.



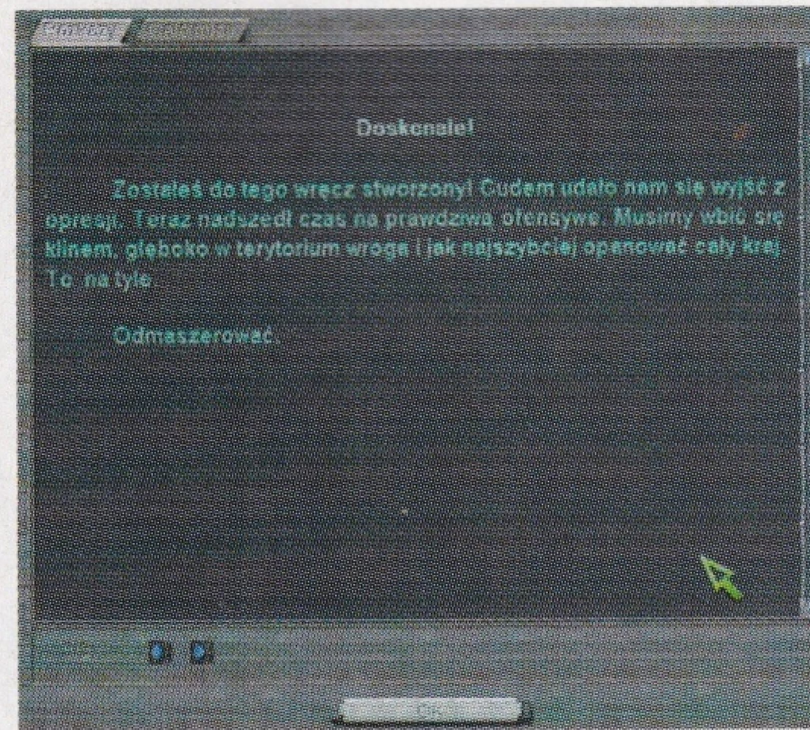
8 Rozstawiamy nasze Hummery i moździerze na skraju mostu, tak żeby miały w zasięgu fragment bazy wroga. Zaczynamy ostrzał, zabierając się do najbliższych celów. Po ich zniszczeniu podjeżdżamy jeepami bliżej bazy.



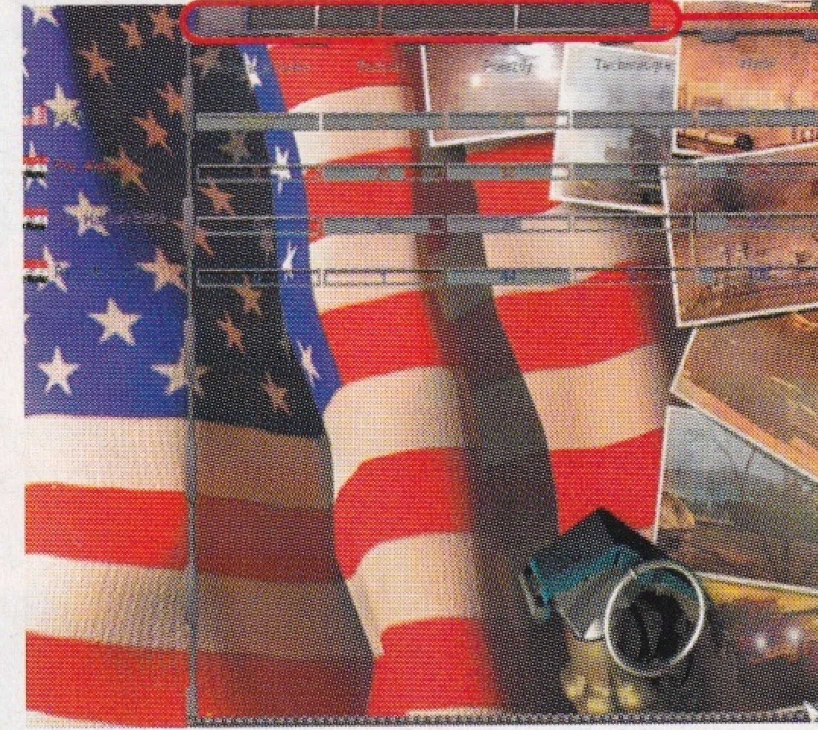
9 Na zbliżeniu widzimy, że kanonada sieje spustoszenie w bazie przeciwnika. Sprawdzamy, co warto zaatakować w następnej kolejności. Wybieramy przede wszystkim stacjonarne stanowiska obrony, na przykład gniazda karabinów maszynowych.



10 Po zniszczeniu obrony naziemnej oraz najważniejszych budowli wjeżdżamy do bazy przeciwnika kolumną czołgów i dokańczamy dzieła zniszczenia. Moździerze oczyściły teren z dział i wieżyczek, a siły wroga są zbyt wątłe, by nam zagrozić.



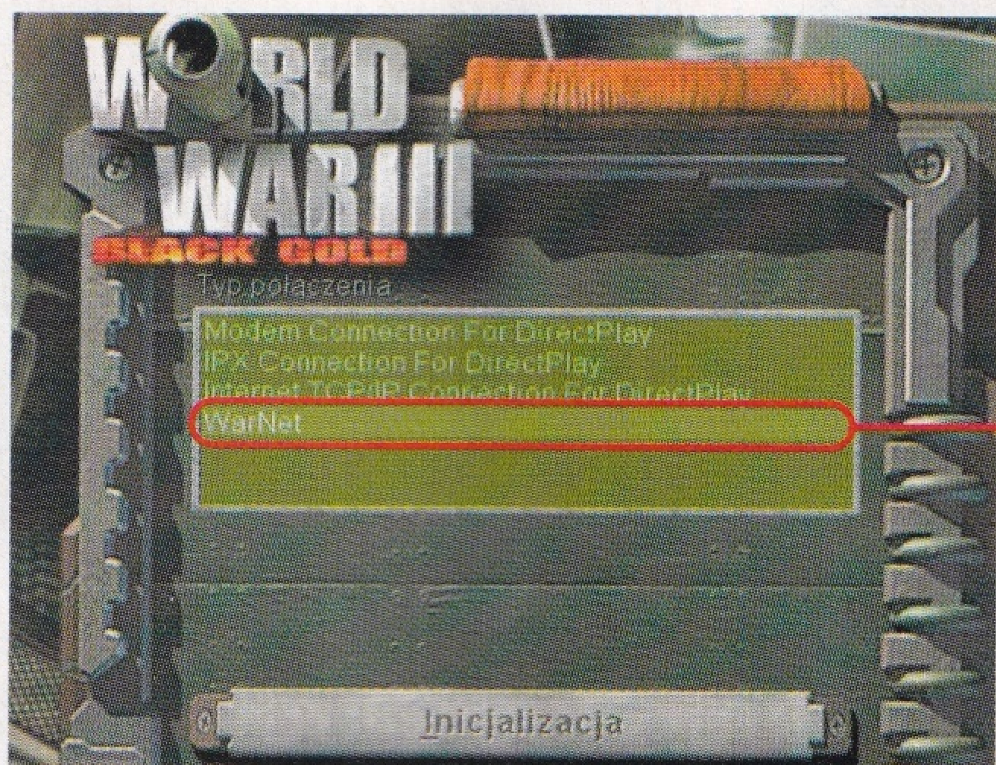
11 Dowódca gratuluje nam dobrze wypełnionego żołnierskiego obowiązku. Zwycięstwo było łatwe, ale kolejne misje będą miały coraz wyższy poziom złożoności. Kontakt z dowódcami i uważne czytanie ich rozkazów ułatwia nam podejmowanie decyzji.



12 Każda misja kończy się podsumowaniem naszych osiągnięć. Możemy porównać swoje umiejętności ze zdolnościami dowódców armii irackiej lub rosyjskiej. Zakładki kryją wiele szczegółowych statystyk podsumowujących naszą działalność w danej misji.

Gramy w internecie

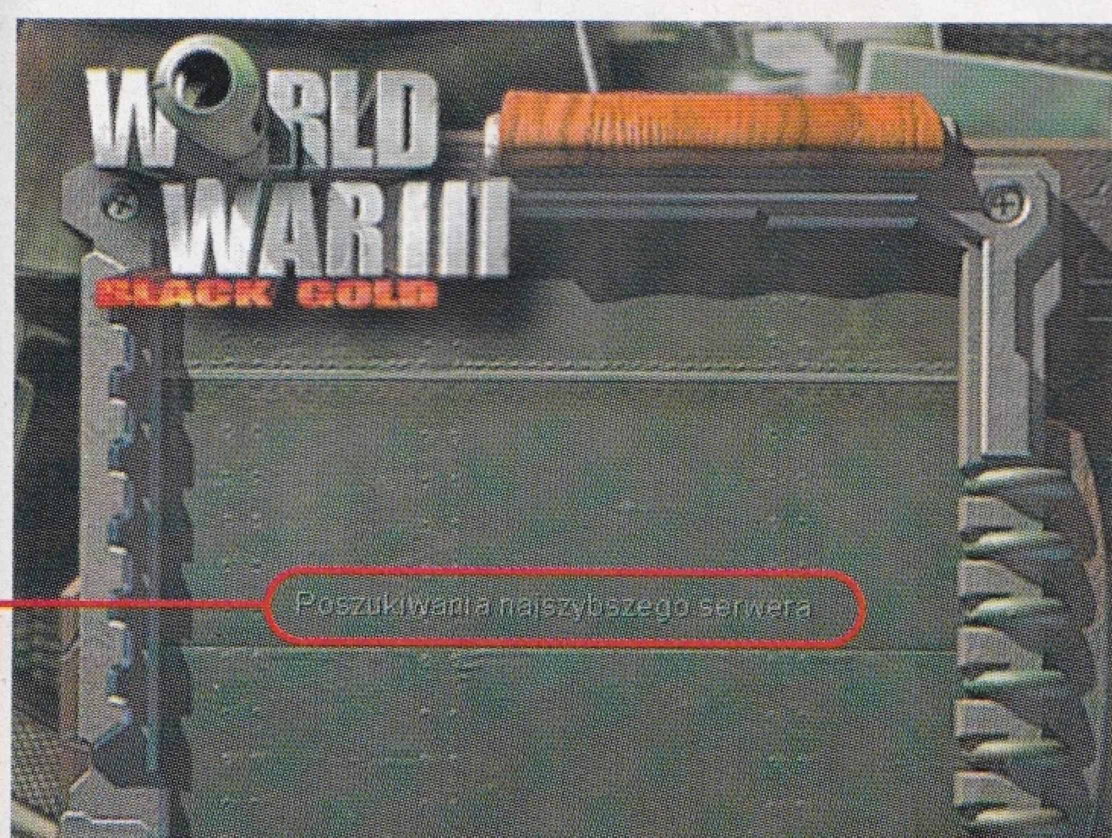
W World War III rozgrywamy potyczki w wiele osób w sieci lokalnej, bezpośrednio przez modem oraz w internecie. **Na potrzeby graczy sieciowych stworzono serwis WarNet ułatwiający znajdowanie przeciwników.** Przed rozpoczęciem zabawy w sieci upewniamy się, że nasze połączenie z internetem jest aktywne i gotowe do przesyłania danych.



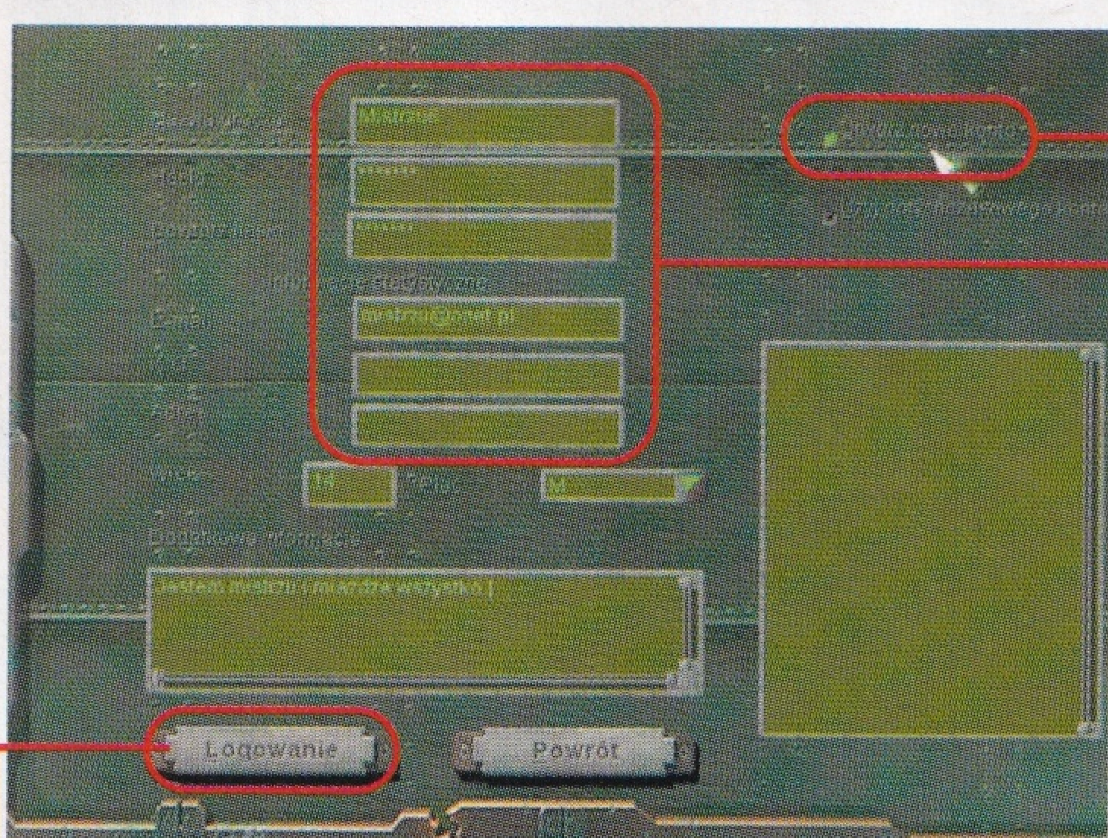
1 Wchodzimy do menu Gra sieciowa. Wybieramy opcję rozgrywki z wykorzystaniem serwisu internetowego WarNet, a następnie klikamy na przycisk Inicjalizacja.



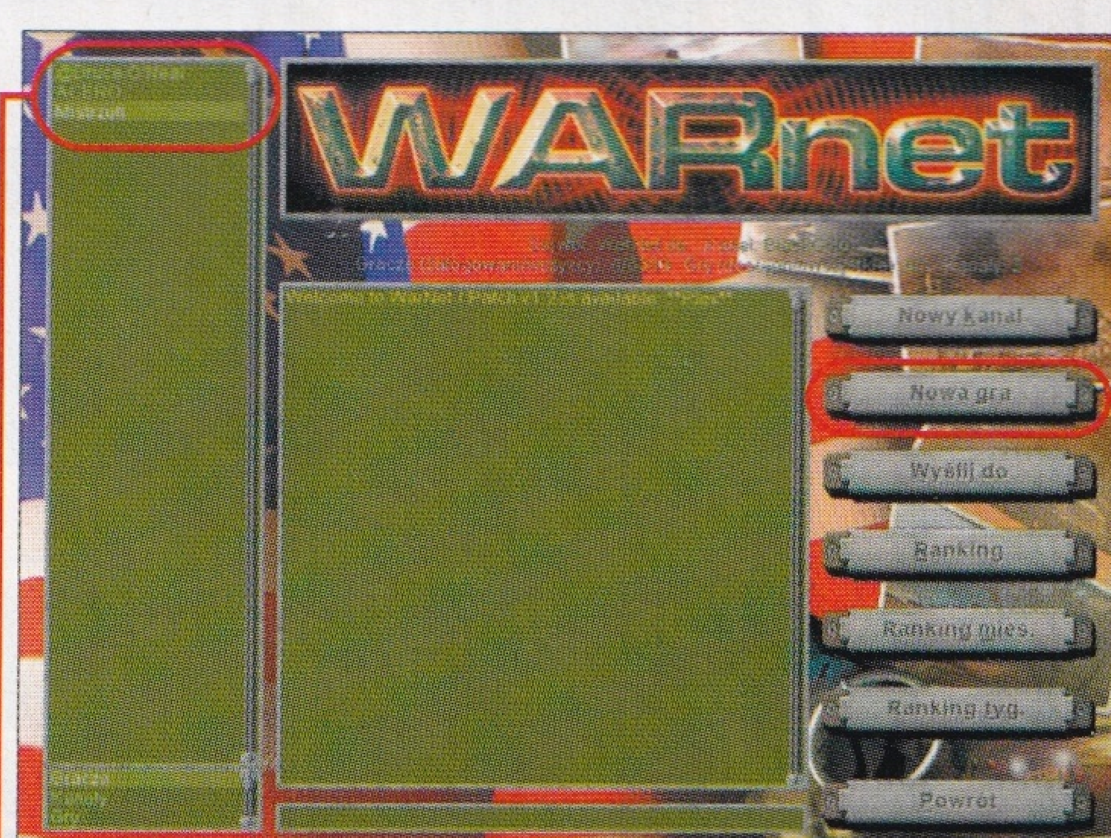
2 Zaznaczamy opcję wyszukiwania najszybszego serwera i klikamy na . W zależności od jakości naszego łącza czekamy od kilku sekund do nawet kilkunastu minut.



3 W trakcie wyszukiwania serwera widzimy komunikat . Nie zawsze udaje się to za pierwszym razem, zwłaszcza gdy mamy wolne łącze.



4 Po udanym nawiązaniu połączenia wypełniamy formularz , zaznaczamy opcję utworzenia nowego konta w serwisie i klikamy na .



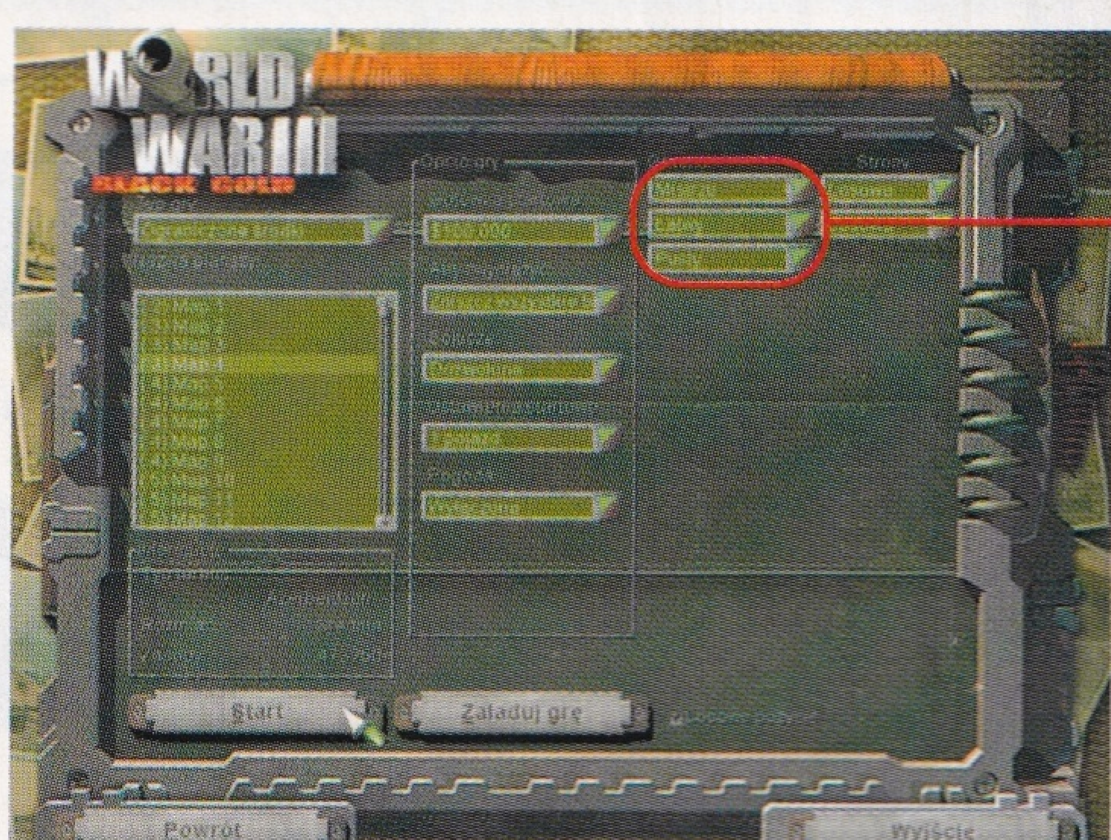
5 Znajdujemy się w głównym menu gry wieloosobowej. Widzimy, jacy gracze są obecnie na serwerze . Aby założyć nową rozgrywkę, klikamy na .



6 Zakładamy grę, zostawiając puste pole hasła . Jeśli je wypełniamy, do założonej przez nas gry będą się dołączać tylko gracze znający to hasło.

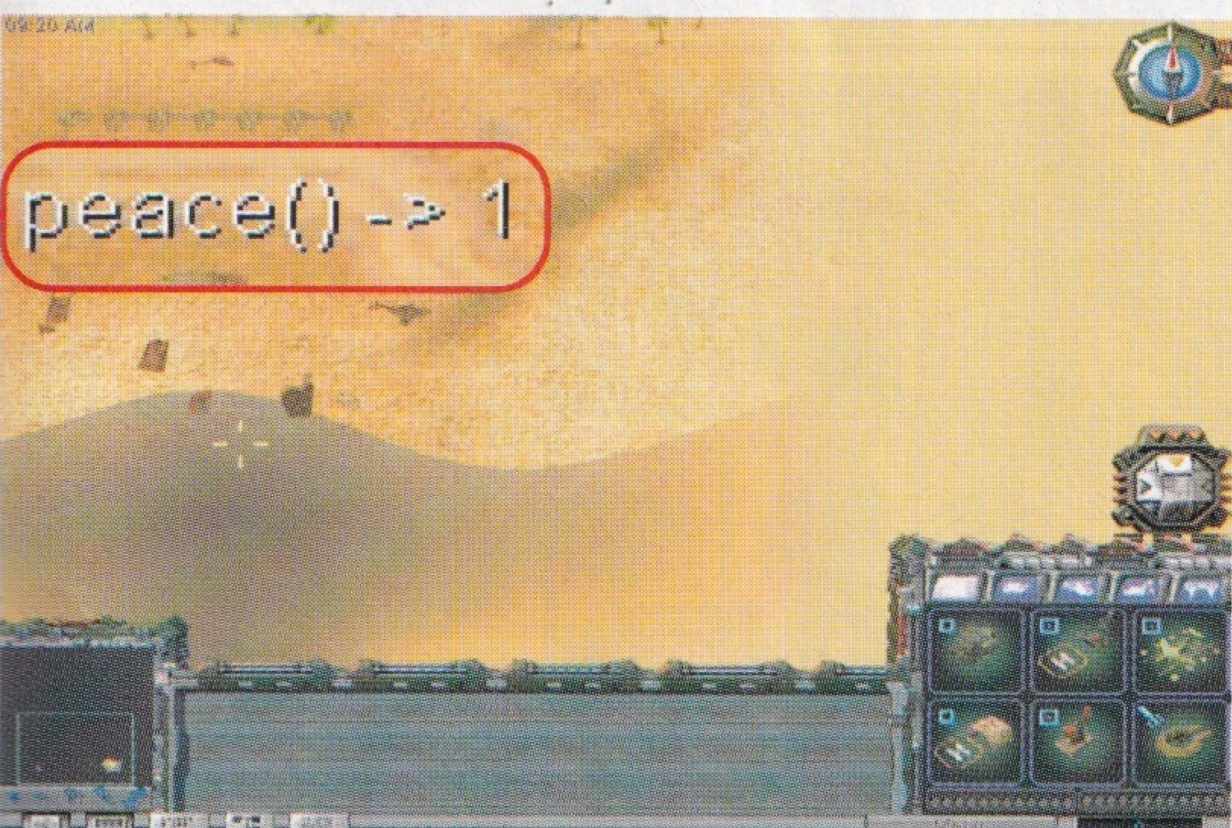


7 Ustalamy szczegóły rozgrywki: mapę , opcje startowe, warunki zwycięstwa oraz liczbę graczy. Kiedy wszyscy są gotowi, klikamy na .



8 Rozgrywkę w trybie potyczki z komputerem konfigurujemy identycznie, dodatkowo wybierając poziom umiejętności symulowanego przeciwnika.

Korzystamy z tajnych kodów



1 Wciskamy Enter i wpisujemy **peace**. Na ekranie pojawia się komunikat o wejściu w tryb tajnych kodów . Wciskamy Enter i wpisujemy jeden z kodów z tabelki po prawej.



Kod Beautifulworld odsłania całą mapkę w panelu rozkazów. Dzięki temu mamy doskonały przegląd terenu, na którym wykonujemy aktualne zadanie

kod	działanie
Beautifulworld	odsłaniamy mapkę w panelu rozkazów
Hereyouare!	widzimy wszystkie jednostki wroga na mapie
Shower	następuje bombardowanie widocznej na ekranie części mapy. Uwaga: uszkadza ono również nasze jednostki
MoneyForNothing X	dostajemy pieniądze w ilości wpisanej zamiast **X**
Limit_up X	maksymalna liczba jednostek w naszej armii rośnie do **X**
NobelPrize 1	nie tracimy już czasu na opracowywanie nowych technologii – wszystkie wynajdowane są natychmiast
Smash	w centralnej części ekranu następuje wielki wybuch. Uwaga: uszkadza on również nasze jednostki
ByeBye	wszystkie jednostki wroga zostają zniszczone
GoHome!	coś dla masochistów: wszystkie nasze jednostki zostają zniszczone
IDKFA	zaznaczone jednostki zostają naprawione i uzbrojone
JudgementDay	jednostki i budynki wroga widoczne na ekranie zostają zniszczone
ScienceForNothing	opracowywanie nowych technologii jest tańsze
Tromaville	wszystkie widoczne na ekranie jednostki i budynki wroga zostają osłabione
Moonlight	odsłaniamy widoczny na ekranie fragment mapy
UltraScience	szybciej opracowujemy nowe technologie
MyBrainIsFaster X	zmieniamy szybkość opracowywania technologii. Zamiast **X** wpisujemy liczbę; największa prędkość to 10, najmniejsza – 1

Pełna wersja gry na płycie CD

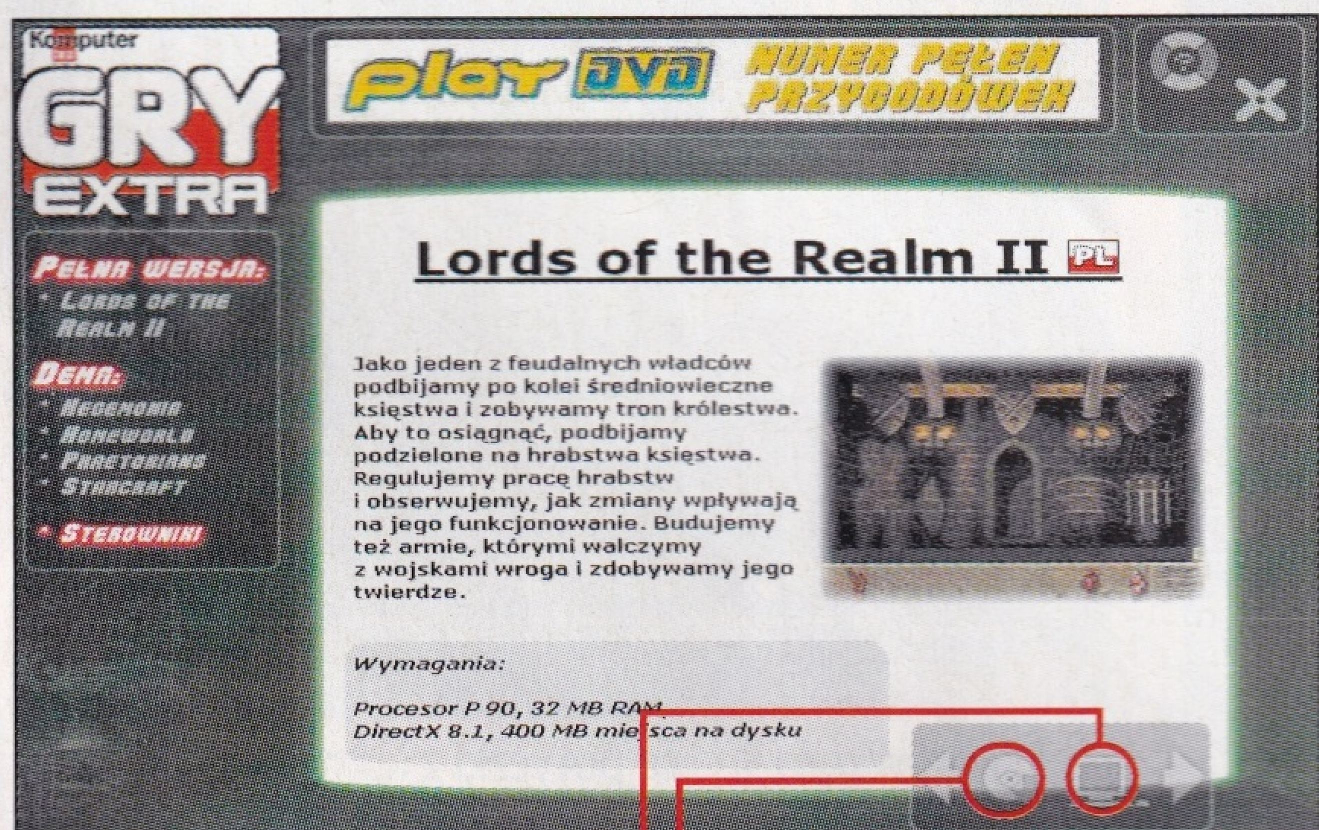
Lords of the Realm II[1]

Jako jeden z pretendentów do tronu Anglii zajmujemy sąsiednie hrabstwa i pokonujemy naszych rywali. Królewską koronę otrzyma najlepszy!

[1]Ang. Władcy krainy. Wymowa: lordz ef de relm

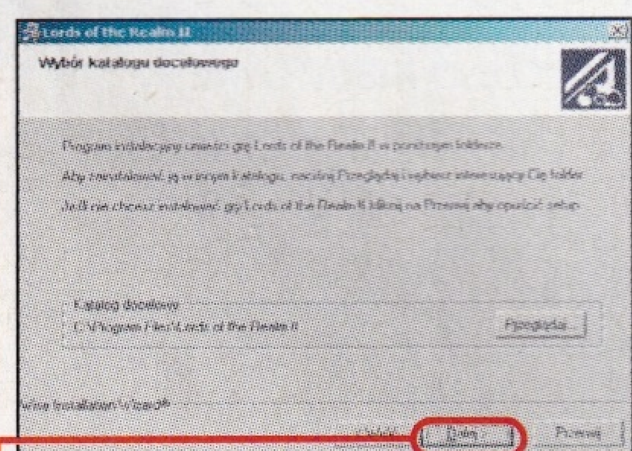
NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

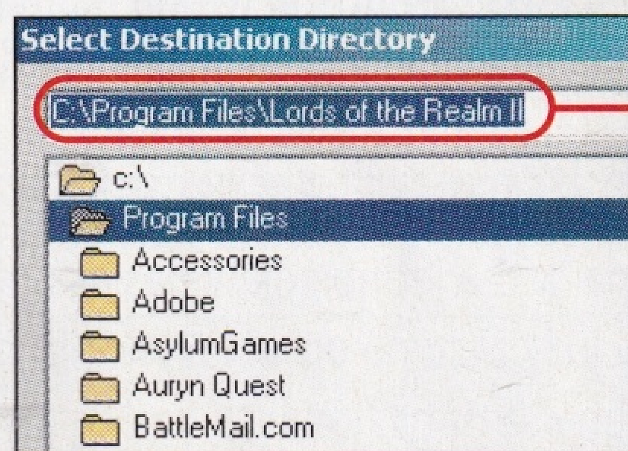
Instalujemy grę



1 Wkładamy płytę z grą Lords of the Realm II do napędu CD i czekamy na uruchomienie menu płyty. Sprawdzamy, czy nasz komputer spełnia wymagania gry, klikając na ⊙.

2 By zainstalować Lords of the Realm II, klikamy na ⊙ i postępujemy zgodnie z zaleceniami pojawiającymi się na ekranie. Program instalacyjny jest prosty w obsłudze.



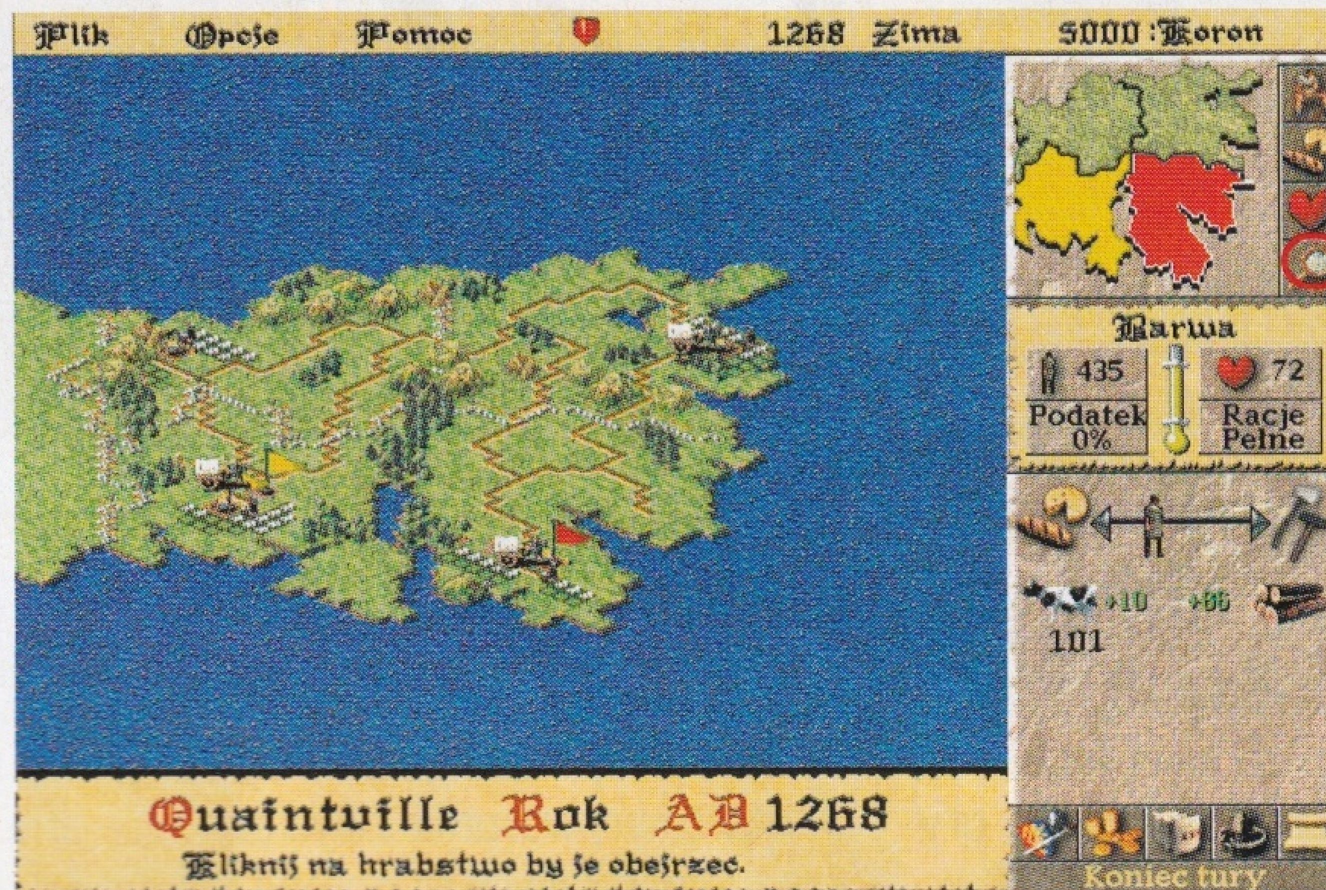


3 Podczas instalacji zostajemy zapytani o folder, w którym ma zostać umieszczona gra. Jeśli chcemy, zmieniamy go. Aby to zrobić, klikamy lewym przyciskiem myszy na przycisk ⊙ i wpisujemy nazwę folderu w oknie ⊙. Po wybraniu folderu klikamy na przycisk [Dalej >], aby rozpocząć instalację.

Rada GIER EXTRA: Jeśli menu płyty nie włącza się samoczynnie, uruchamiamy je ręcznie. W tym celu klikamy dwa razy na ⊙, a następnie klikamy prawym przyciskiem myszy na ⊙. W menu, które się pojawia na ekranie, wybieramy [Autoodtwarzanie] i czekamy.



Poznajemy podstawy gry



Po kliknięciu na ikonę lupy ⊙ oglądamy cały obszar księstwa

Dążąc do uzyskania królewskiego tronu, podbijamy kolejne księstwa podzielone na hrabstwa. **Regulujemy gospodarkę hrabstw, obserwujemy, jak zmiany wpływają na ich funkcjonowanie, zbieramy surowce, powołujemy ludzi do wojska i przemieszczamy armie.** Ta część gry jest rozgrywana w systemie turowym. Walką z wojskami wroga oraz obleganiem jego twierdzy kierujemy natomiast w czasie rzeczywistym.

Odczytujemy informacje wyświetlane na ekranie głównym



Klikając na ikony populacji, zadowolenia, podatku i racji żywnościowych, wyświetlamy informacje o nich. Dane dotyczą hrabstwa, które widzimy w oknie widoku księstwa **6**. Zmieniają się, gdy dojeżdżamy kursorem do krawędzi ekranu i przesuwamy widok nad inny obszar. By skoczyć do żądanego hrabstwa, klikamy na nie w oknie małej mapy **7**. Kolory pokazują, kto gdzie włada.

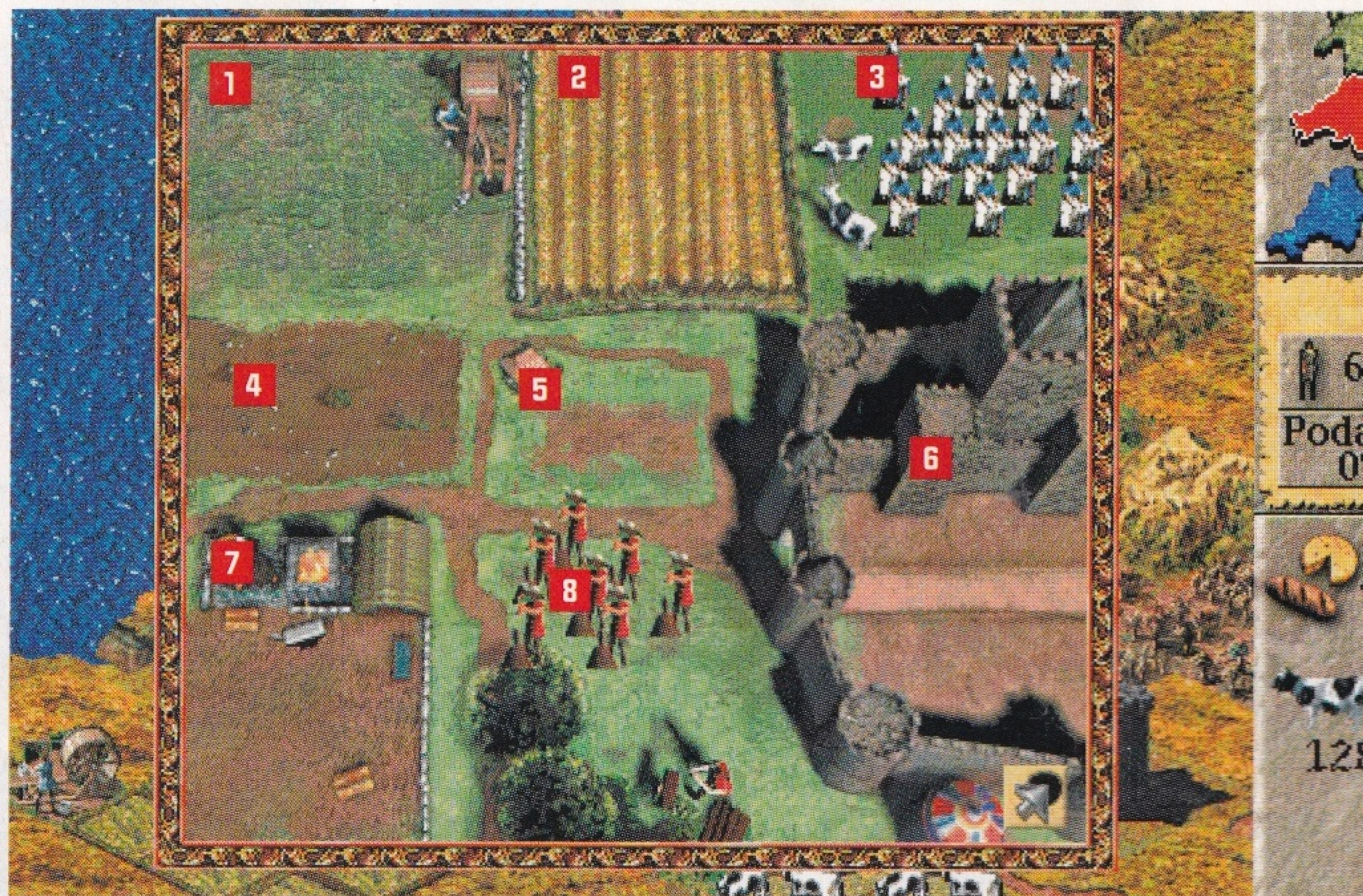
1. Menu zapisu i odczytu gry
2. Menu ustawień gry
3. Menu z tematami pomocy
4. Aktualny rok i pora roku
5. Stan skarbca
6. Widok księstwa
7. Mała mapa księstwa
8. Populacja w tym hrabstwie
9. Zadowolenie w hrabstwie
10. Podatek w księstwie
11. Żywienie w hrabstwie
12. Przydział ludzi do prac
13. Co wytwarza hrabstwo
14. Tworzenie armii
15. Posiadane dobra
16. Eksport pożywienia
17. Budowa zamku
18. Dyplomacja

Obserwujemy hrabstwo



1 Miasteczko – widok miasta
2 Drwal – klikając na ten i następne wymienione symbole, wstrzymujemy i wznawiamy przypisaną do nich produkcję
3 Kuźnia
4 Kopalnia
5 Kamieniołomy
6 Pole ze zbożem
7 Pastwisko
8 Zamek – by ruszyła jego budowa, wydajemy rozkaz w menu stawiania zamku
9 Dom – ich liczba zależy od populacji hrabstwa

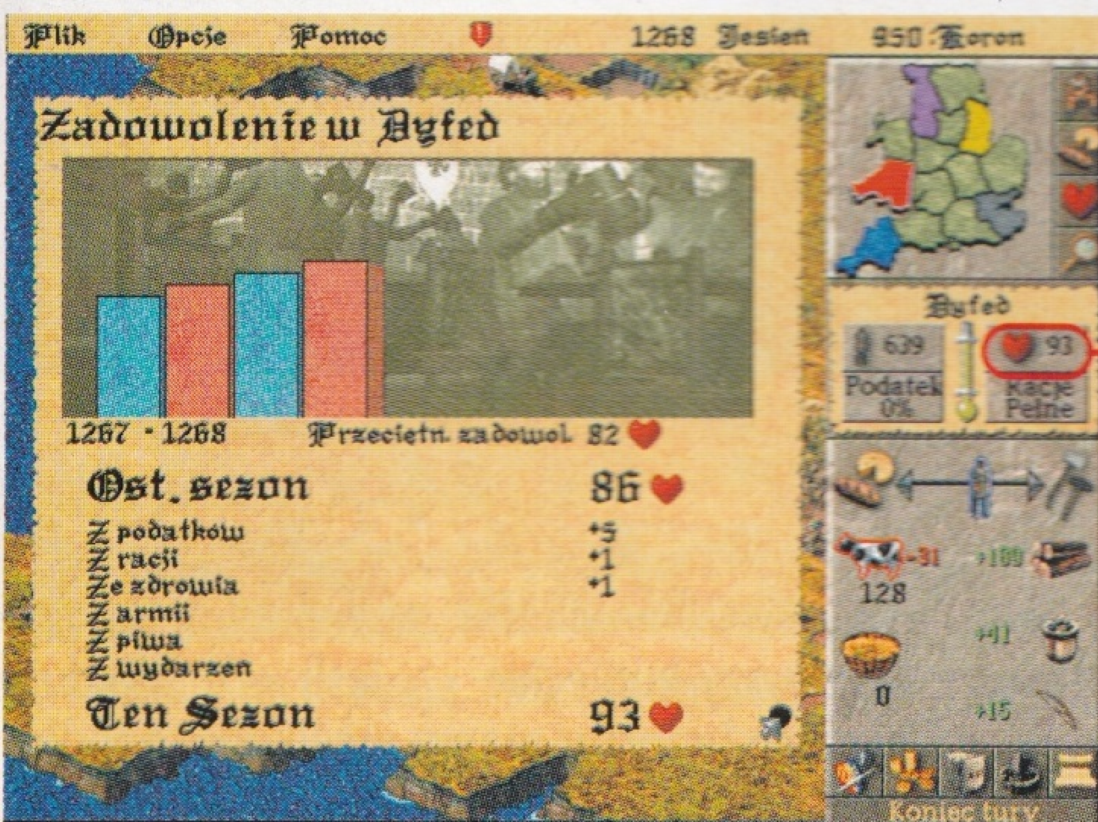
Posługujemy się ekranem widoku miasta



Ekran widoku miasta pojawia się po kliknięciu na miasteczko znajdujące się na terenie każdego z hrabstw. Otrzymujemy tutaj **informacje o produkowanych w nim dobrach** i przechodzimy stąd do ekranu kuźni. Tam decydujemy o tym, jaki rodzaj broni jest wytwarzany w danym hrabstwie.

1 Kamieniołom lub kopalnia – zależnie od hrabstwa
2 Pola uprawne
3 Pastwiska (brakujący pracownicy są pokazywani jako czarne postacie)
4 Użyźnianie nieużytków
5 Plac (tu zbierają się bezrobotni mieszkańcy)
6 Prace przy budowie zamku
7 Kuźnia
8 Drwal

Dbamy o zadowolenie poddanych



1 Okno zawierające informacje o zadowoleniu poddanych w danym hrabstwie otwieramy, klikając na ekranie głównym na ikonę serca. Obserwujemy, jak zmienia się zadowolenie i jakie czynniki mają na to wpływ. Czerwony kolor oznacza zmiany negatywne, zaś czarny – pozytywne.



2 Dbamy o to, aby niezadowolenie nie spadało na długi czas poniżej 70. Jeśli to zaniedbujemy, po kolejnych ostrzeżeniach wybucha bunt i tracimy hrabstwo. Staje się ono neutralne, a na jego obszarze pojawiają się oddziały zbuntowanych chłopów, które atakują sąsiednie tereny.

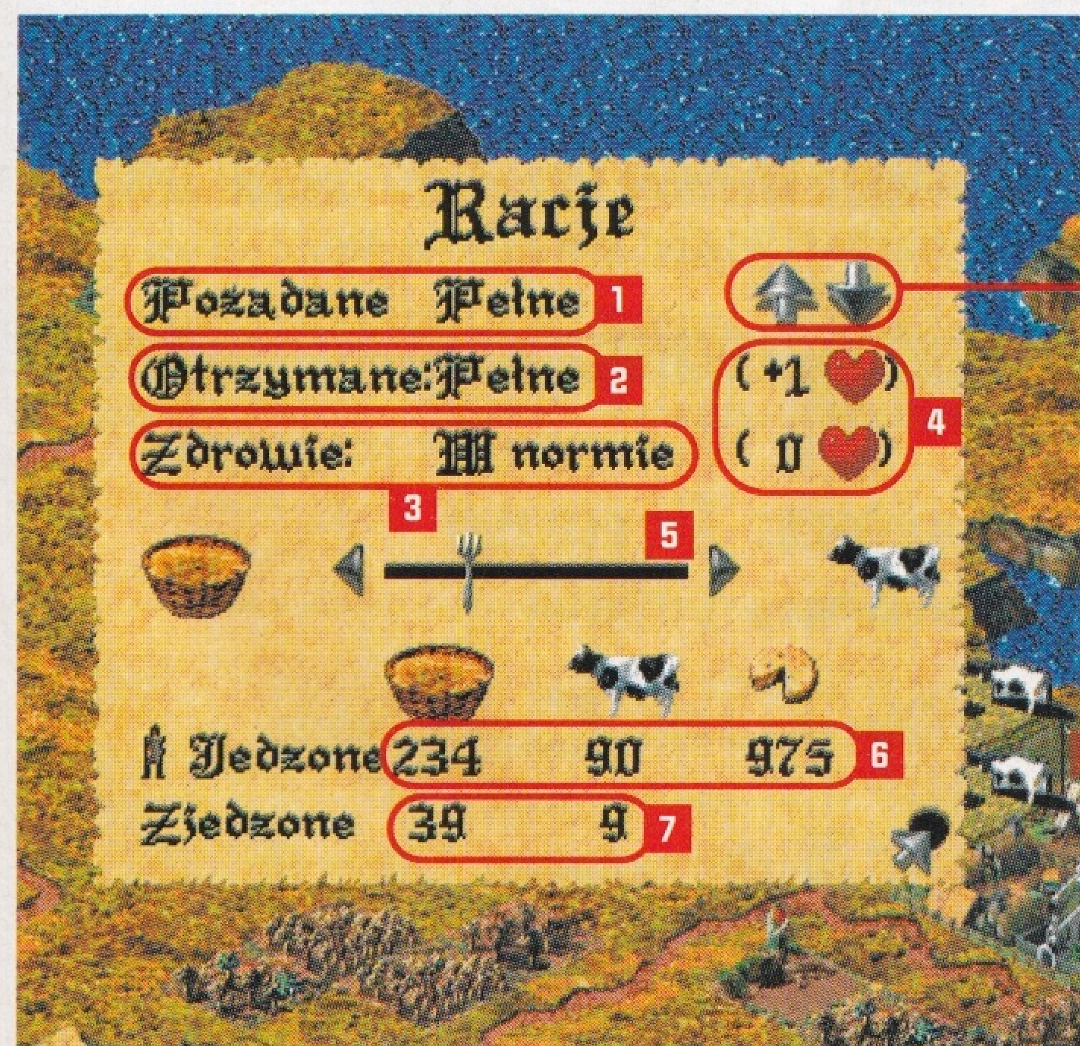


3 Szybkim sposobem na uszczęśliwienie ludzi jest zakupienie dla nich piwa, co jest możliwe, gdy w naszym hrabstwie znajduje się wóz kupiecki. Klikamy na niego, wybieramy piwo i decydujemy, ile kupujemy. W nawiasie podawana jest informacja, o ile wzrasta zadowolenie. Maksimum na turę to 5.

Żywimy mieszkańców

Przez żołądek do serca – troszczymy się o zdrowie i szczęście ludu

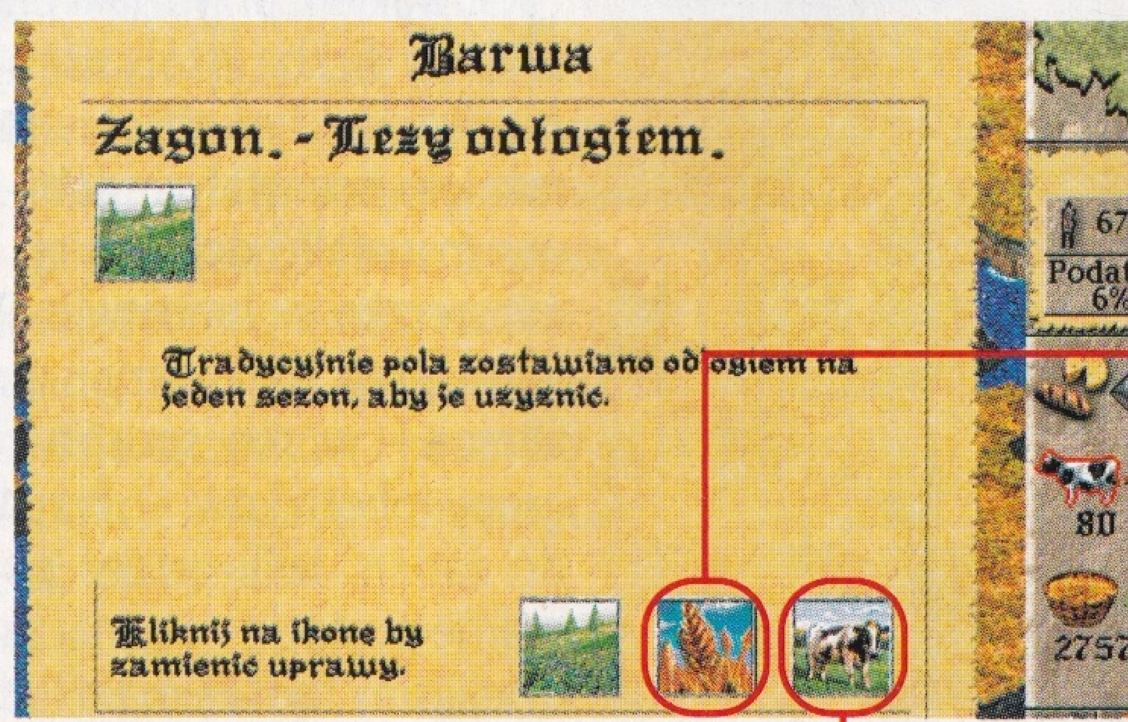
Klikamy na przycisk **racji żywieniowych**, aby wyświetlić okno ich regulowania.



Klikamy na strzałki i wybieramy pożądaną obfitość żywienia we wskazanym hrabstwie. Jeżeli mamy za mało pokarmu, otrzymane racje są niższe od tych, jakie wyznaczamy strzałkami. Racje zwiększamy ponad standard, by uszczęśliwić mieszkańców i poprawić stan ich zdrowia. Przydaje się to zwłaszcza w wypadku pechowych zdarzeń losowych, na przykład po epidemii.

1 Racje, jakie chcemy wydawać
2 Racje, jakie są wydawane
3 Stan zdrowia mieszkańców naszego hrabstwa
4 Wpływ, jaki mają te współczynniki na zadowolenie mieszkańców
5 Suwak wyznacza rodzaj spożywanych pokarmów
6 Liczba ludzi, jaka żywi się: zbożem, mięsem i nabiałem
7 Informacje o ilości zjedzonego zboża i krów

Różnicujemy produkcję żywnościową, aby zmniejszyć skutki klęsk

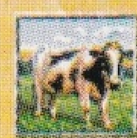


1 Żywność produkujemy na polach w hrabstwie. Klikamy na jedno z nich i wybieramy, jak ma być wykorzystywane: do uprawy zboża czy do hodowli krów. Warto produkować oba rodzaje żywności, gdyż w ten sposób łatwiej zapewniamy stały i pewny dopływ pożywienia oraz pokonujemy kryzysy.

2 Po włączeniu trybu zaawansowanego rolnictwa, a także po zbyt intensywnym eksploatowaniu pól, niektóre z nich zamieniają się w nieużytki. Dzieje się tak na skutek zdarzeń losowych i nie daje się na nich już nic sadzić ani hodować. Klikamy prawym przyciskiem myszy na nieużytek i zatrudniamy chłopów do jego odzyskania.



Żywimy mieszkańców

Barwa
Zagon. - Bydło.

267 Krowiarki 80 Zwierzeta
Niewielkie stado.
Zadne efekty nie wplynely na stada w sezonie.
Spodziewane narodziny ciela 12 Zwierzeta
Spodziewany pomor krow 0 Zwierzeta
Zmiana ze wzgl. na uprawy +12
Zmienione przez spozycie -9
Calosciowa zmiana +3
Kliknij na ikone by zamienic uprawy.


3 Krowa produkuje mleko, z którego robi się ser dla pięciu osób. Krowy są też źródłem mięsa. Potrzebują przestrzeni – jeśli widzimy po trzy krowy na pastwiskach, mamy przepełnienie, a krowy są mniej efektywne, w dodatku dużo zwierząt zdycha.

Barwa
Zagon. - Ziarno.

300 Oraczy 2757 Snopki
Zadne czynniki nie wplynely na ziarno.
600 Snopki zebrane w 1 Sezon
z 50 Snopki obsiane wiosna.
Zmienione przez spozycie -32
Calosciowa zmiana +568
Kliknij na ikone by zamienic uprawy.

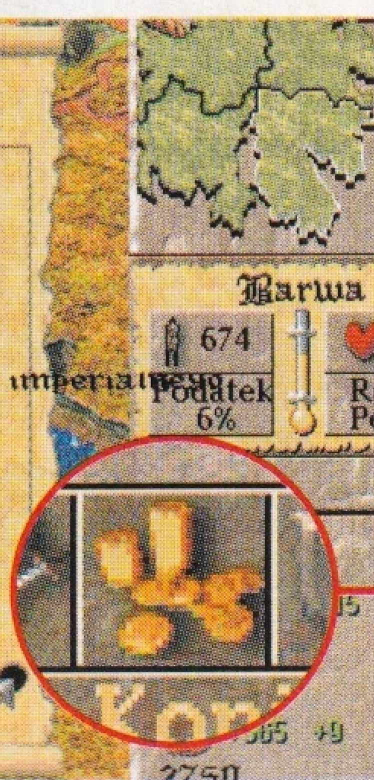

4 Zbiory zboża są raz na rok, więc dopływ zboża do naszego spichlerza jest nieregularny. Siejemy je zimą (pamiętamy, że musimy mieć co zasiać!), a zbieramy jesienią. Zaletą zboża jest to, że możemy je magazynować i zachowywać na kryzysowe sytuacje.

Wyslij towary

Kliknij na hrabstwo do zaopatrzenia.
Towary z: Barwa
Do: Taup
Zboze 2744  6
Bydlo 63  12
Wysłac towary? 

5 Klikamy na ikonę worków, aby transportować żywność z jednego hrabstwa do drugiego. Decydujemy, ile danego towaru przewozimy i wysyłamy transport na wskazany obszar należący do nas. Czekamy, aż transport dojedzie.

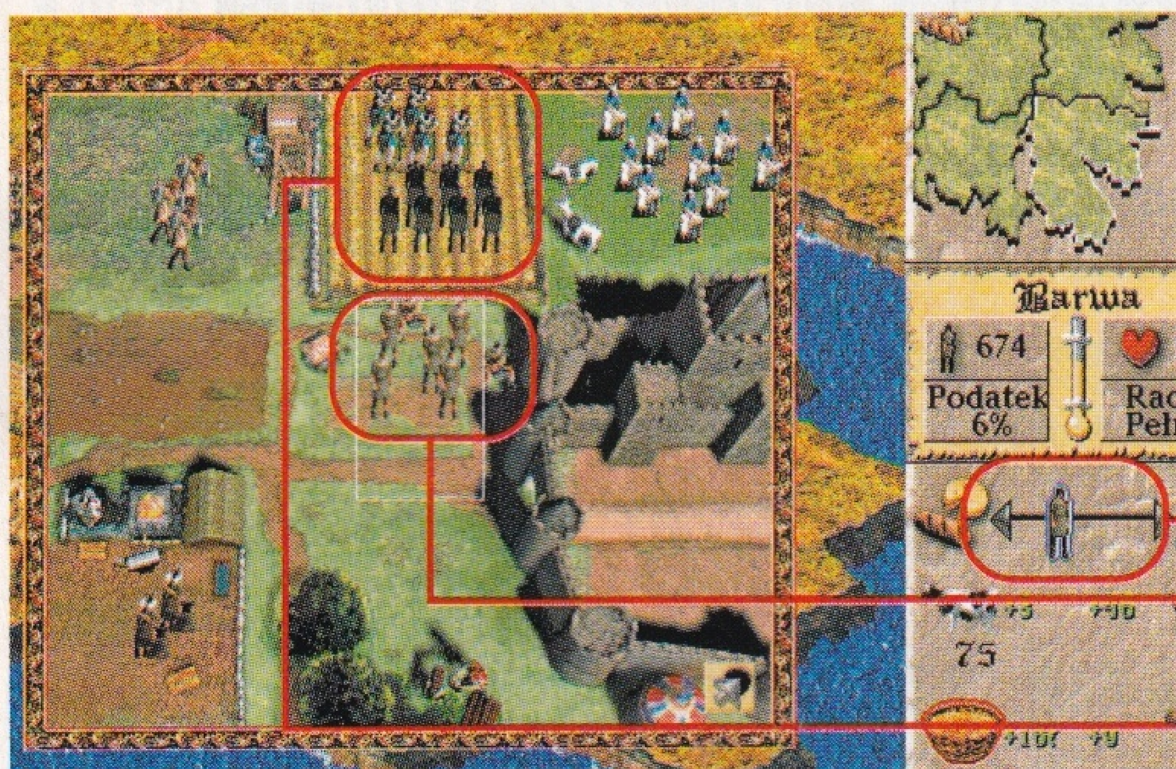
Zdobywamy dobra

Dwór Mateusz
Zloto 9843 : Koron
Zelazo 155
Kamien 1280
Drewno 1087
0 19 242 0 2 0
Calosc kosztow armii 65 : Koron
Przychod z podatkow. 318 : Koron
Najwieksi wladcy.


1 Poza produktami żywnościowymi wszystkie posiadane przez nas dobra są wspólne dla całego księstwa. Żelazo wydobyte w jednym z hrabstw bez problemu wykorzystujemy do produkcji mieczy w innym, a następnie miecze te wykorzystujemy w dowolnym z naszych hrabstw do rekrutowania nowych mieczników. Klikamy na ikonę monet, by uzyskać szczegółowe informacje na temat stanu naszych magazynów i zbrojowni.

2 Surowce zbierają pracownicy zatrudnieni w przybytkach widocznych na planie naszego hrabstwa. Klikamy na nich, aby zatrzymać albo uruchomić produkcję. Jeśli mamy już wiele hrabstw, warto wyspecjalizować je w zbieraniu lub wytwarzaniu konkretnych rzeczy – na przykład w jednym pozyskujemy tylko drewno, a w innym – żelazo. Ułatwia nam to kontrolę nad naszym księstwem i znacznie zwiększa wydajność produkcji.



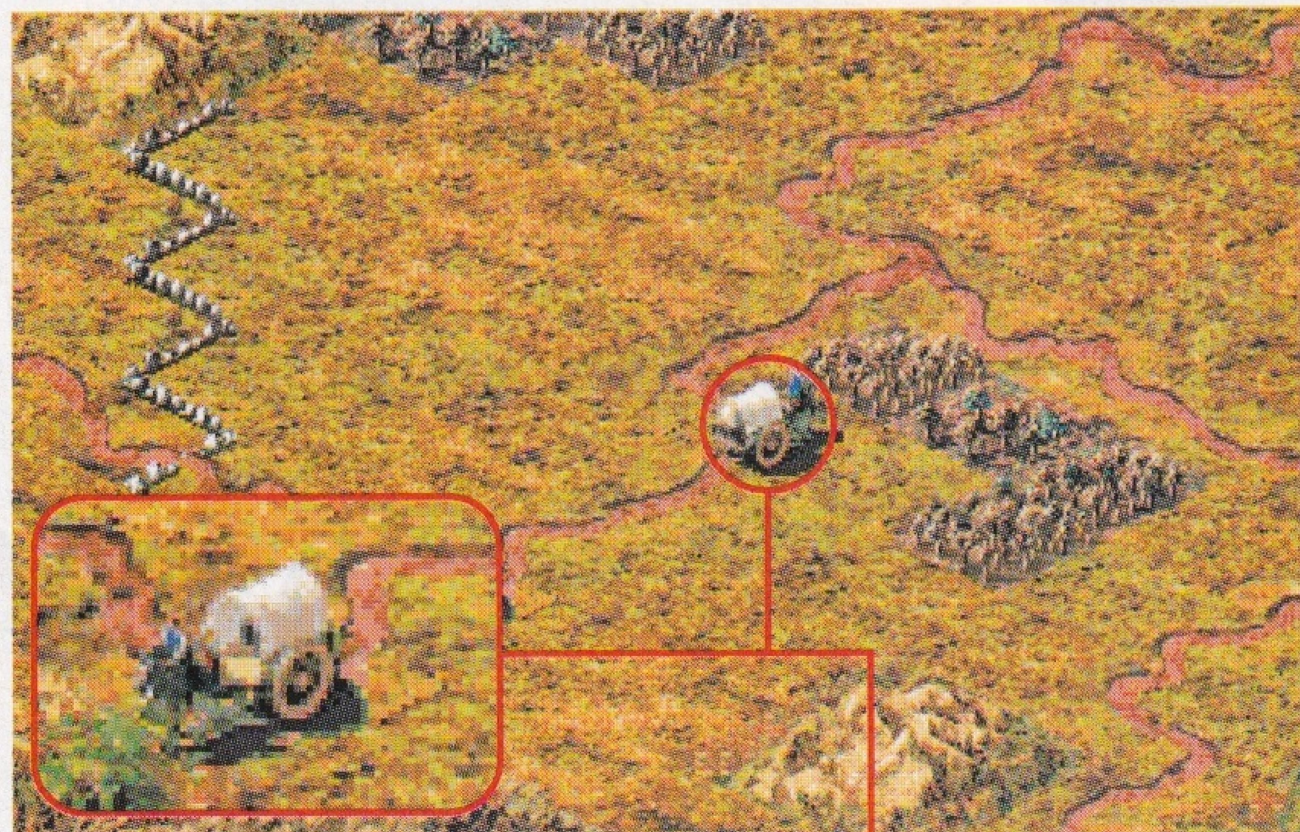


3 Suwakiem przydziału pracy, ustalamy liczbę osób zajmujących się produkcją żywności oraz wytwarzaniem pozostałych dóbr. Jeżeli chcemy to ustalić dokładniej, klikamy na miasteczko w hrabstwie. Przytrzymujemy przycisk myszy i przesuwamy kursor – w ten sposób zaznaczamy grupy robotników. Przydzielamy ich do zadań. Jeśli gdzieś pojawiają się czarne postacie, oznacza to, że przydzieliliśmy tam za mało ludzi.

4 Zbierając podatki, zasilamy skarbiec. Gdy ludzie są maksymalnie szczęśliwi, bez obaw podnosimy podatek tak, by negatywnie wpływał na zadowolenie społeczeństwa. Warunek jest jeden: złe oddziaływanie wysokiego podatku musi być równoważone przez pozytywny wpływ dobrego stanu zdrowia społeczeństwa oraz nieokrojonych racji żywieniowych. Dochody z podatków są większe, jeśli w hrabstwie stoi zamek. Większe zamki generują większą premię.



Handlujemy



1 Po księstwie jeżdżą wozy kupieckie. Jeśli wóz znajduje się w jednym z naszych hrabstw, mamy możliwość handlowania – klikamy na wóz i otwieramy ekran kupca.

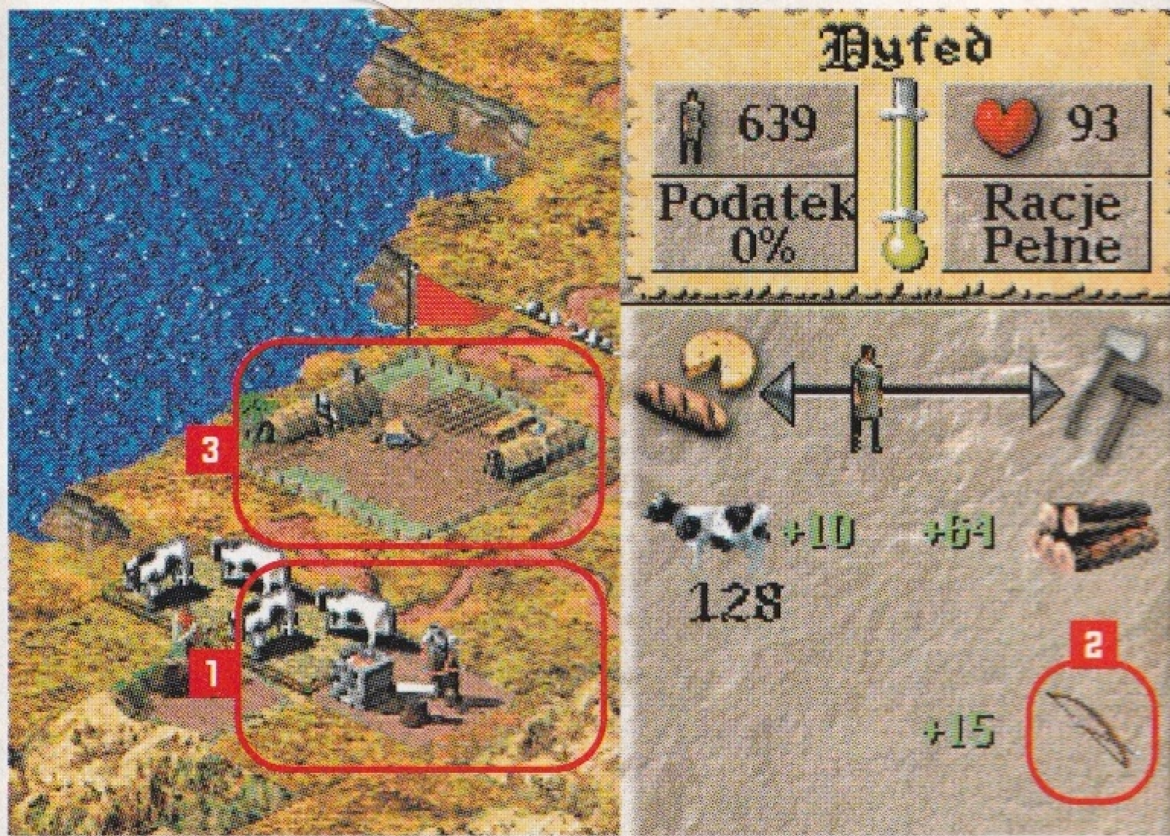


2 Przesuwamy kursor myszy na poszczególne dobra, aby wyświetlić informację o ich cenie sprzedaży i zakupu. Jeśli którymiś z nich chcemy handlować, klikamy na nie.

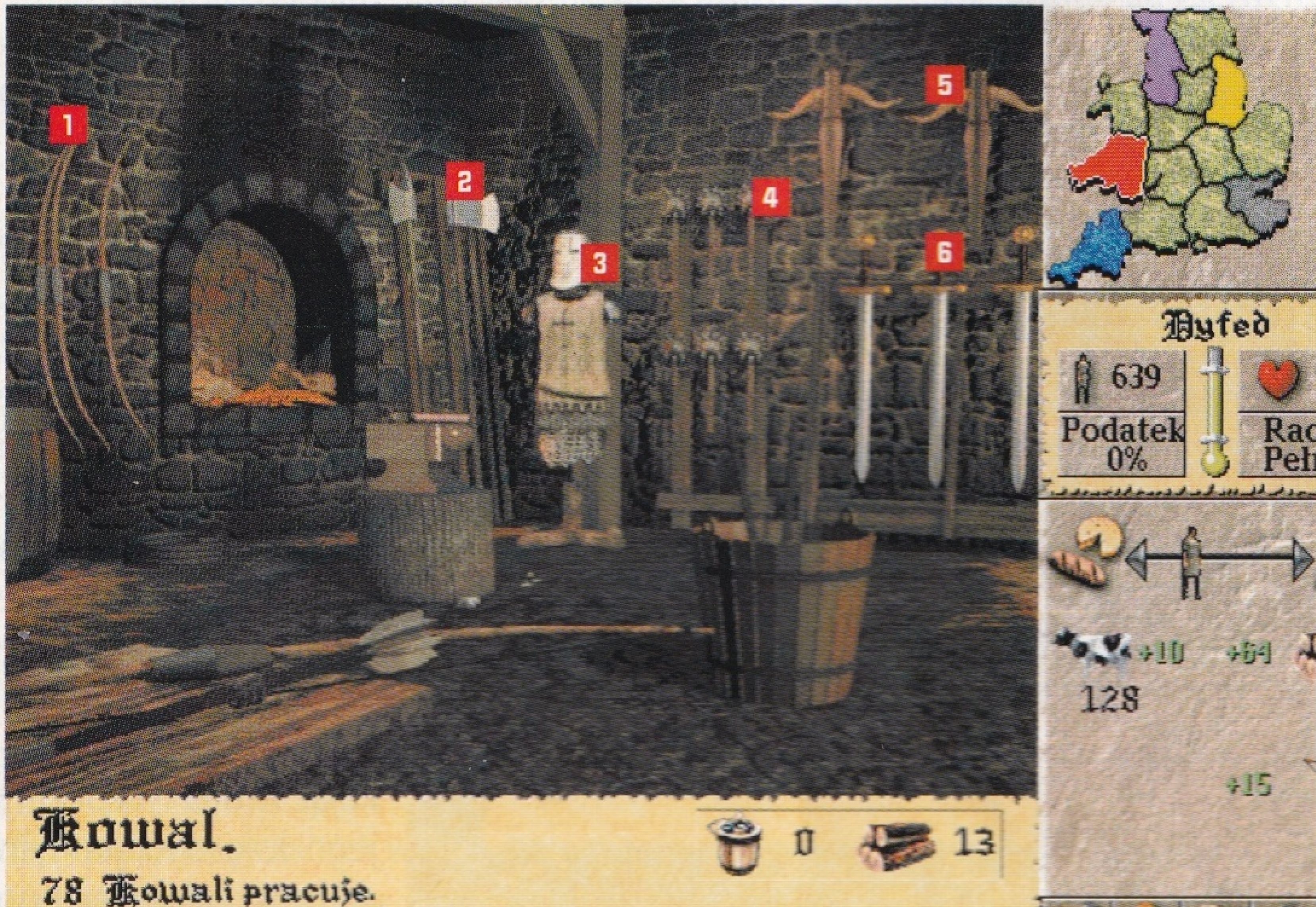


3 Naciskamy strzałkę w górę **1**, aby kupować albo strzałkę w dół **2** przy sprzedaży. By kupić cały zapas (jeśli mamy pieniądze) lub sprzedać wszystko, klikamy na strzałki z kreskami **3**.

Produkujemy uzbrojenie



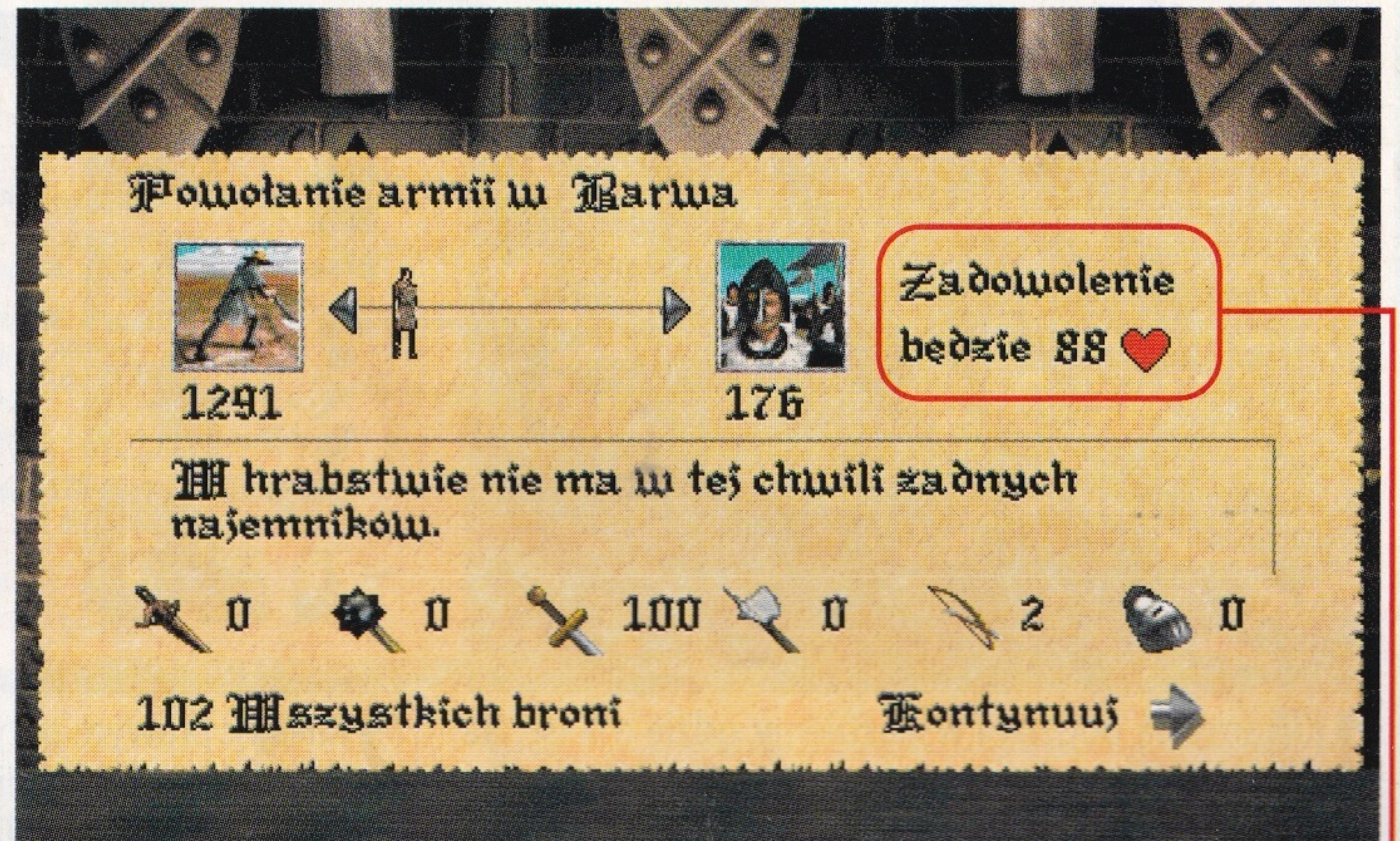
1 W celu uruchomienia produkcji uzbrojenia klikamy na mapie hrabstwa na kuźnię **1**. Aby zmienić rodzaj produkowanej broni, klikamy na ikonę broni na pasku **2** lub na miasteczko **3** i po otworzeniu się okna widoku miasta klikamy na kuźnię.



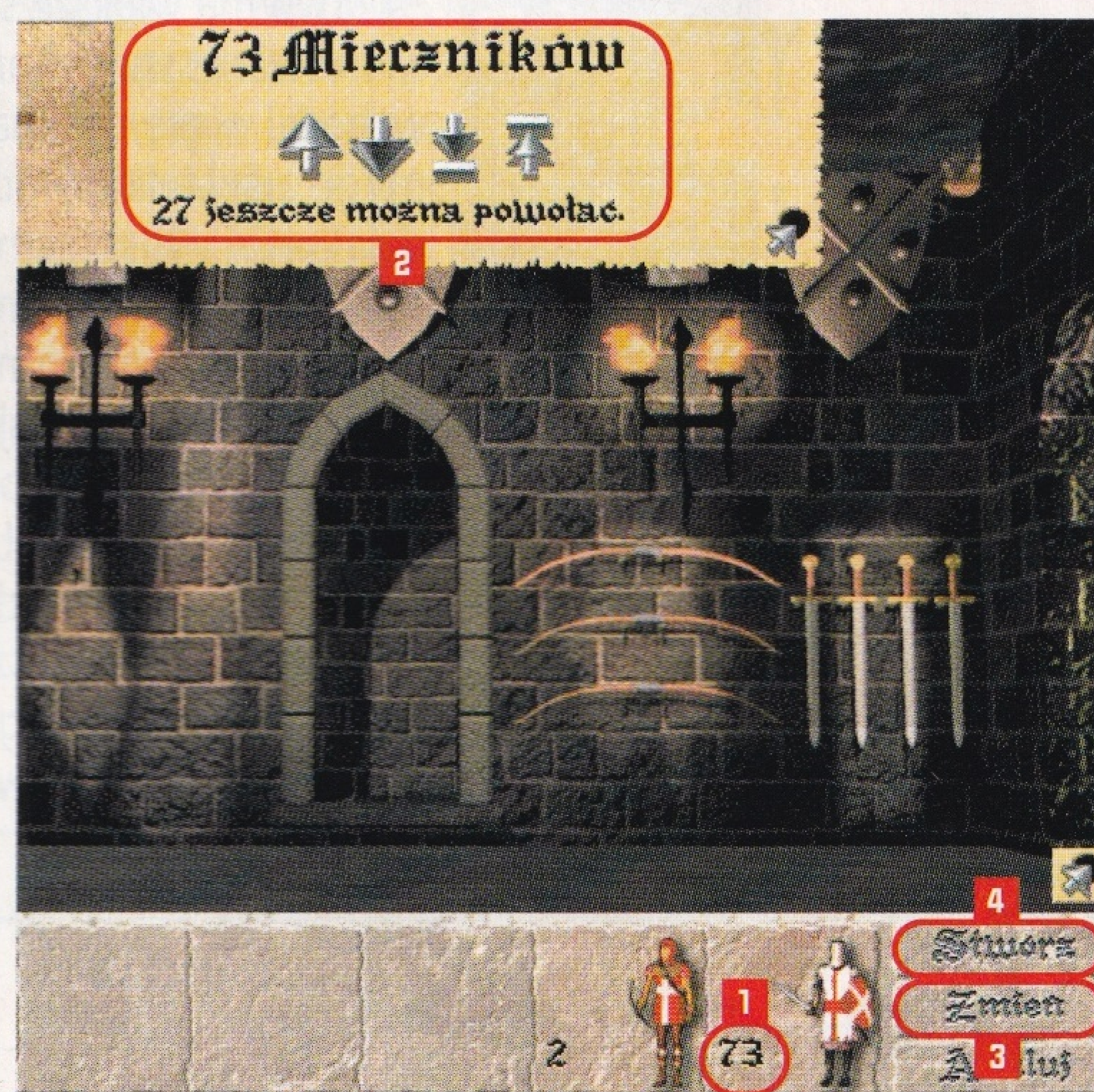
2 Wybieramy uzbrojenie, które chcemy produkować.

- **1** Łuki wymagają 13 jednostek drewna na sztukę
- **2** Piki wymagają 3 jednostek żelaza i 6 drewna na sztukę
- **3** Zbroje (potrzebne do uzbrojenia konnych) wymagają 18 jednostek żelaza i 4 drewna
- **4** Maczugi – 4 żelaza i 4 drewna
- **5** Kusze – 10 żelaza i 6 drewna
- **6** Miecze – 10 żelaza i 3 drewna

Rekrutujemy armię



1 Ekran rekrutowania armii otwieramy ikoną rycerza. Suwakiem wskazujemy, ilu chłopów ma znaleźć się w oddziale. Im ich więcej, tym bardziej obniża to zadowolenie społeczeństwa. Czasem mamy opcję zatrudnienia najemników.



2 Kiedy wyznaczamy już liczbę poborowych, uzbrajamy ich. U dołu widzimy, jakie rodzaje broni mamy w zbrojowni i po ile sztuk **1**. Klikamy na jedną z tych ikon i w oknie u góry **2** określamy, ilu chłopów zostanie wyposażonych w ten typ broni. Jeśli uznajemy, że rekrutujemy zbyt mało osób, klikamy na przycisk Zmień **3**. Klikamy na Utwórz **4**, aby stworzyć armię.

Analizujemy silne i słabe strony różnych rodzajów wojsk

Chłopi



Są słabi w ataku, poruszają się powoli i łatwo ich zabić zarówno strzałami, jak i w zwarciu. Ich zaletą jest niski koszt rekrutacji. **Dobrym pomysłem jest zmasowane natarcie chłopów na wrogi oddział łuczników.** Stosunkowo dobrze radzą sobie z pikinierami, ale jeśli nie mają znacznej przewagi liczebnej, ponoszą klęskę w starciu z każdym z oddziałów walczących wręcz. Podczas oblężenia przydają się do zasypywania fosy, a jako tania siła robocza znacznie przyśpieszają budowę maszyn oblężniczych. Rekrutujemy chłopów masowo, gdy brak nam armii, a wróg jest w naszym hrabstwie.

Pałkarze



To najtańsze profesjonalne jednostki walczące wręcz. Ich wyposażenie jest śmiesznie tanie, więc bez trudu tworzymy wielkie oddziały pałkarzy. Szybko się poruszają, przez co znakomicie nadają się do likwidacji wrogich oddziałów atakujących na dystans. **W starciach wręcz pokonują tylko chłopów, a i to przychodzi im z trudem.** Wszystkie pozostałe jednostki wgniatają pałkarzy w ziemię. Zwracamy uwagę, jakich sił zwykle używa wróg i jeśli jest tam niewielu łuczników i kuszników, odpuszczamy sobie produkcję maczug i przerzucamy się na mieczników lub pikinierów.

Pikinierzy



Ich wadą jest niewielka szybkość poruszania się, przez co nie sprawdzają się jako pierwsza linia natarcia na kuszników. Zadają umiarkowane obrażenia, ale równocześnie **są niesamowicie odporni na wszelkie ataki wręcz**, nie najgorzej znoszą też trafienia strzałami. Dzięki temu w pojedynku jeden na jeden są niepokonani – zabijają nawet wielokrotnie droższych rycerzy! Nie pozwalamy, by pikinierzy zostali otoczeni przez wojska wroga. Warto ich wspierać łucznikami i kusznikami – zanim wróg się z nimi rozprawia, jednostki rażące z dystansu zadają mu dodatkowe, dotkliwe straty.

Miecznicy



Miecznicy dobrze radzą sobie z każdym typem jednostek, z wyjątkiem pikinierów. **Najlepiej, gdy stanowią trzon naszej armii** – wrogowi trudno nas zaskoczyć, chyba że zaniedbujemy nasz rozwój i pozwalamy mu stworzyć znacznie większą amię. Uważamy podczas szturmowania zamków, bo miecznicy są szczególnie wrażliwi na gorący olej.

Rycerze



Największą zaletą rycerzy jest szybkość. Duże grupy nadają się do podchodzenia od tyłu jednostek wroga atakujących strzałami. Niestety rzadko dysponujemy taką grupą, bo rycerze są bardzo drodzy. **O ile nie jesteśmy wyjątkowo majętni, inwestowanie w nich jest ryzykowne.** Rycerzy wroga warto atakować wręcz i równocześnie ostrzeliwać z kusz.

Łucznicy



Uzbrojenie łuczników jest tanie, ale skuteczność ataku mają niską. Ich zaletą jest duży zasięg. **Trzymamy łuczników na tyłach i nie dopuszczamy do nich wroga**, bo w zwarciu są równie waleczni co chłopi. Znakomicie sprawdzają się przy obronie zamku, więc duże zgrupowania łuczników umieszczamy w zagrożonych atakiem twierdzach.

Kusznicy



Kusze są znacznie droższe od łuków i mają krótszy zasięg. Zadają za to wielkie obrażenia i o ile udaje nam się nie dopuścić wroga do kuszników, szybko wybijają nawet najsilniejsze jednostki. **Ustawieni z tyłu stanowią znakomite uzupełnienie dla wytrzymałych pikinierów**, błyskawicznie radzą sobie z rycerzami. W walce wręcz nie są lepsi od chłopów.

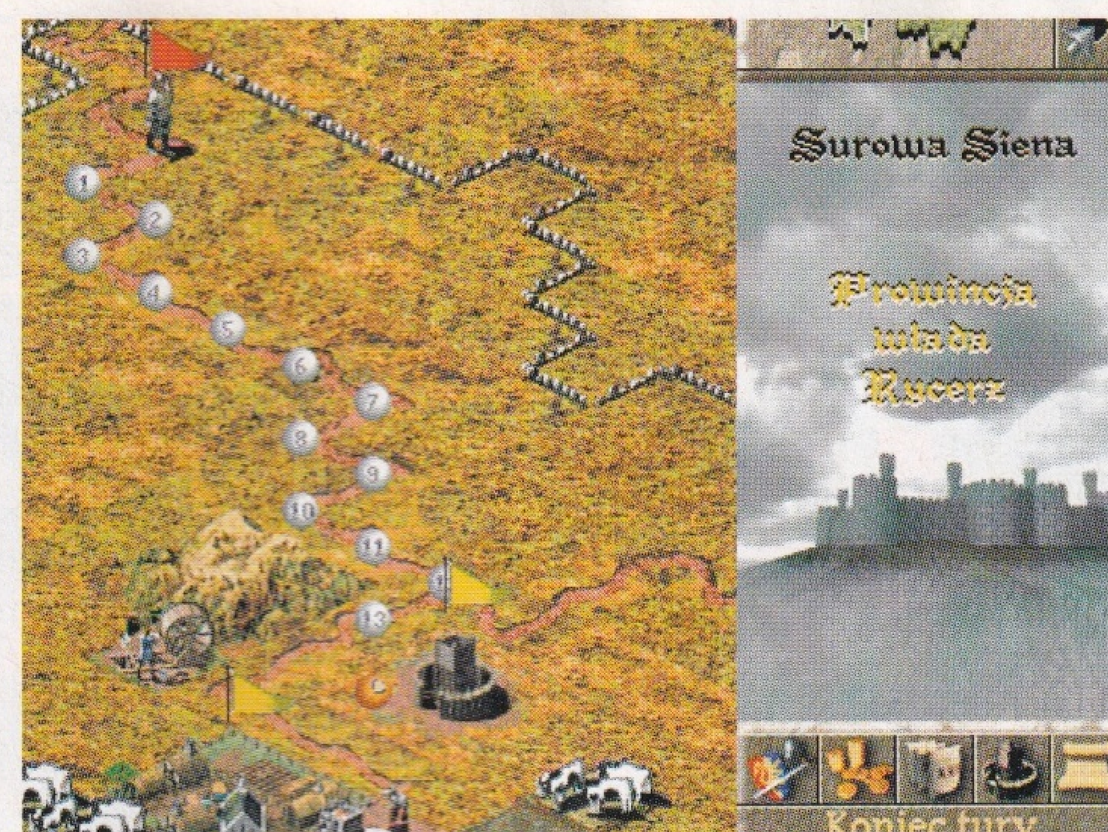
Prowadzimy armię do boju



1 Klikamy na oddział i wskazujemy, gdzie ma iść. Na turę pokonuje do piętnastu pól, o ile idzie drogą. Gdy wchodzimy jedną armią na drugą, pojawia się opcja połączenia ich, chyba że w obu są najemnicy.



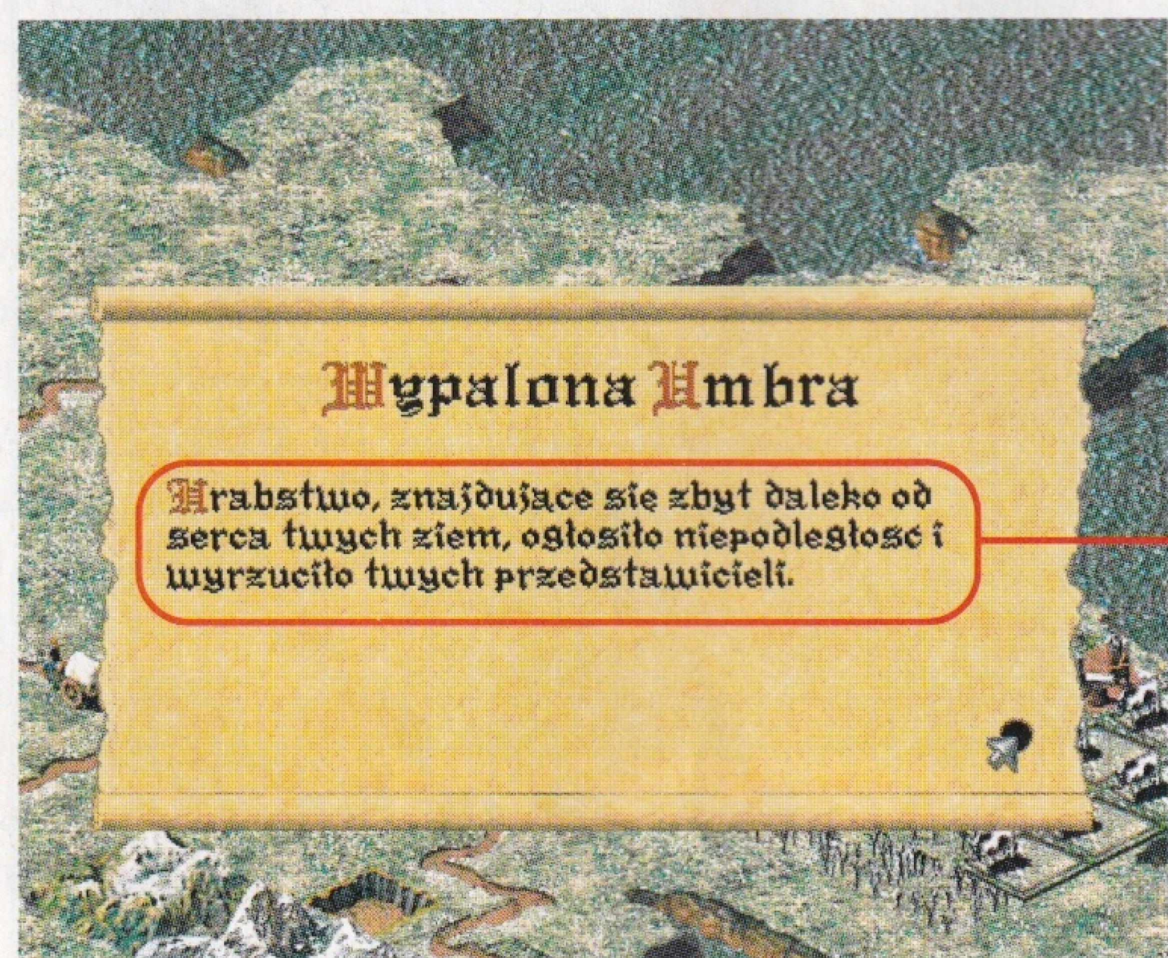
2 Klikając prawym przyciskiem myszy na oddział, widzimy jego skład. Klikamy na ikonki, by rozwiązać oddział albo podzielić go na dwie części. Dzielimy tylko wtedy, gdy wojsko nie ruszało się w tej turze.



3 Prowincje neutralne i nie mające zamków przejmujemy, pokonując siły stacjonujące w miasteczku. Jeśli w hrabstwie będącym pod czyjąś kontrolą jest zamek, oblegamy go i podbijamy cały teren.



4 Gdy wrogie hrabstwo ma większe siły i otwarte starcie nie wchodzi w grę, osłabiamy je niewielkimi oddziałami. Niszczymy pola uprawne, domy i pastwiska, wybijamy chłopów. To wywołuje kryzys i wreszcie rewoltę, a neutralne hrabstwo podbijamy wtedy łatwiej. Niestety zniszczone hrabstwo długo jest źródłem kłopotów.

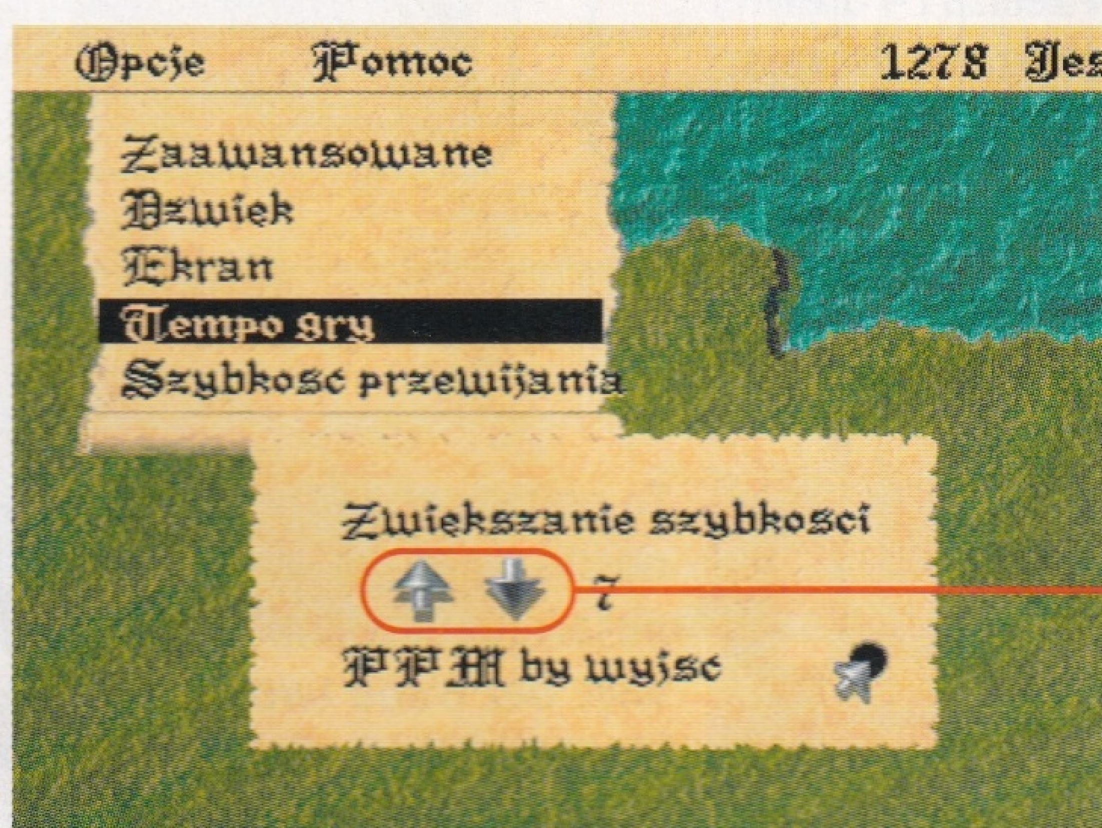


5 Księstwo nie może zostać podzielone. Hrabstwa wchodzące w jego skład muszą ze sobą sąsiadować. Jeśli tracimy obszar w centrum naszych ziem i część hrabstw zostaje odłączona, stają się neutralne. Wykorzystujemy tę taktykę, atakując wroga i rozbijamy jego księstwo, jednym ruchem pozbawiając go połowy prowincji.

Dowodzimy w bitwie



1 Przed bitwą pojawia się informacja o siłach, jakie w niej wezmą udział. Jeżeli wróg dysponuje dużą przewagą, rozważamy wycofanie się – jest szansa, że przynajmniej część naszych żołnierzy przeżyje. Podczas ucieczki mały oddział długo blokuje wroga.



2 Standardowa prędkość rozgrywania bitew jest dla większości graczy za duża. W menu Opcje wybieramy zatem Tempo gry i klikając na strzałki, zmieniamy je tak, aby z jednej strony mieć pełną kontrolę nad armią, a z drugiej – nie usnąć podczas bitwy.



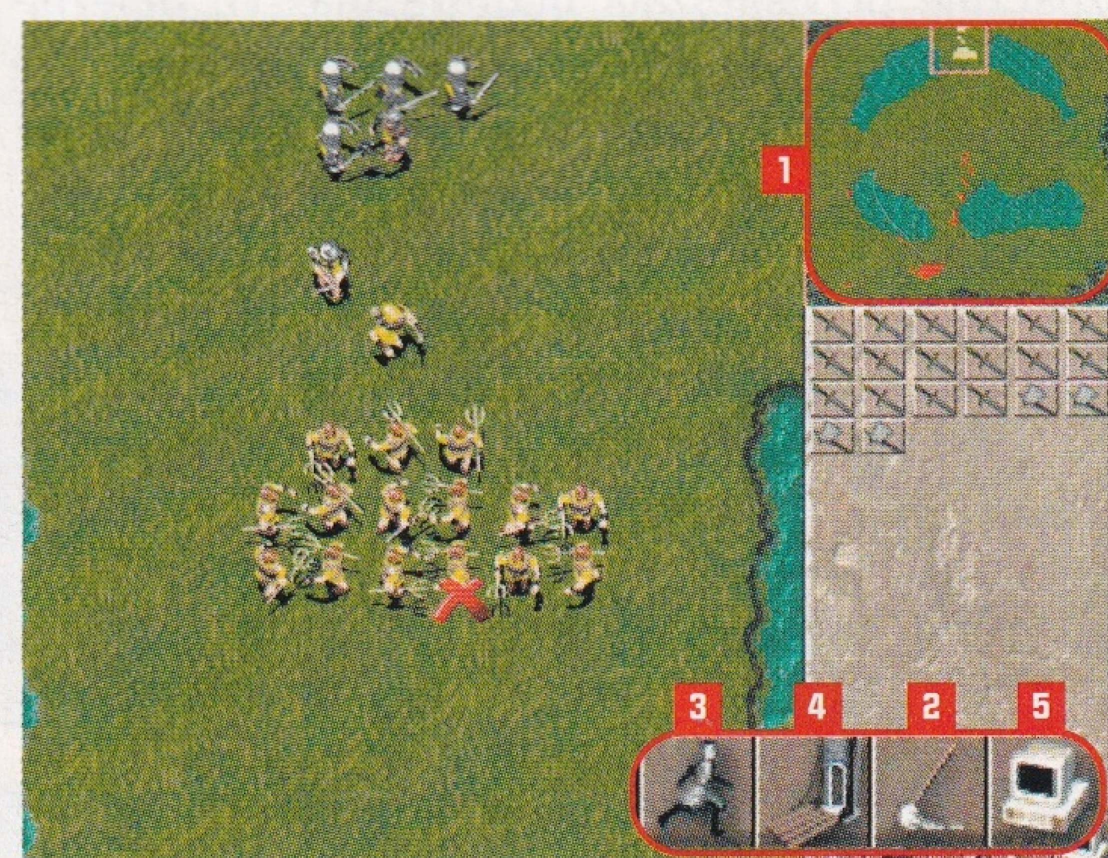
3 Zaczynamy w trybie pauzy. Oglądamy pole bitwy i planujemy działania. W tym trybie zaznaczamy oddziały, ale nie wydajemy im rozkazów ani nie przypisujemy grup klawiszom. Walkę uruchamiamy i zatrzymujemy klepsydrą.



4 Aby zaznaczyć grupę jednostek, przytrzymujemy lewy przycisk myszy i przeciągamy kursor nad jednostkami. Tworzymy prostokąt – puszczamy przycisk myszy, gdy obejmuje on żądane oddziały.



5 Aby sprawnie prowadzić działania, zaznaczone oddziały przypisujemy klawiszom. Przytrzymując Ctrl, naciskamy klawisz od 1 do 9 – od teraz zaznaczone jednostki przypisane są temu klawiszowi.

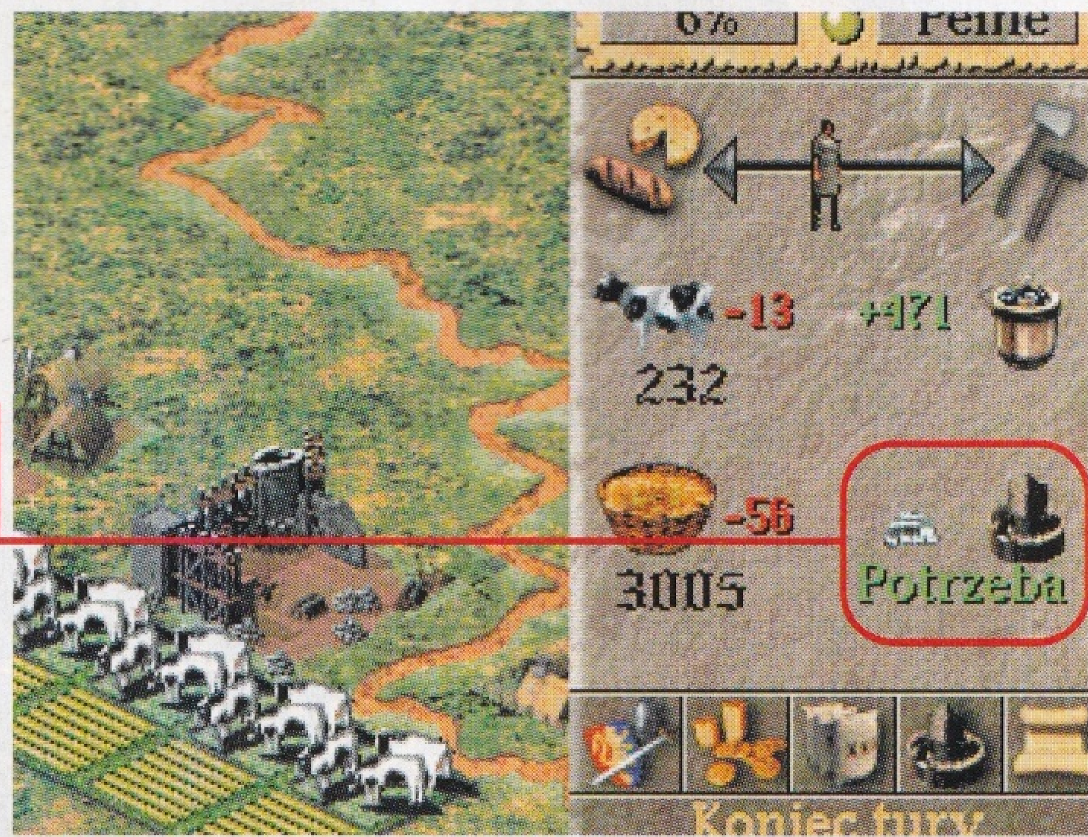


6 Ruchem zarządzamy także na małej mapie 1. Ikonami nakazujemy wszystkim jednostkom atakować 2, uciec 3, opuszczamy most 4 oraz nakazujemy rozegranie walki przez komputer 5.

Budujemy zamki



1 Klikamy na ikonę budowy zamku na ekranie głównym i wybieramy, która z twierdz nas interesuje. W ten sam sposób rozbudowujemy lub degradujemy już istniejące konstrukcje. Większe zamki są trudniejsze do zdobycia, mieszczą więcej żołnierzy i co ważniejsze znacznie zwiększają wpływy z podatków.



2 Do budowy bądź rozbudowy potrzebujemy surowców. Dopóki nie mamy wymaganej ilości surowców, budowa się nie rozpoczyna. Potem jej tempo zależy od liczby ludzi zaangażowanych do pracy. Gdy zamek jest już gotowy, wprowadzamy do niego wojsko, pamiętając o odpowiedniej liczbie łuczników.

Oblegamy zamki

Gdy atakujemy zamek wroga, pojawia się ekran przygotowań do oblężenia. Wybieramy, jakie machiny oblężnicze mają uczestniczyć w ataku. Przygotowanie każdej z nich wymaga czasu – pamiętamy, że przez upływające tury przeciwnik może zebrać dodatkowe siły i zaatakować nas znienacka.



1. Katapulty skutecznie burzą mury z dużej odległości
2. Wieżami oblężniczymi podjeżdżamy pod mury, a wojsko wspina się po nich na blanki
3. Taranem wyważamy bramę do zamku



Aby zdobyć zamek, wybijamy wszystkich żołnierzy wroga lub zdobywamy jego flagę. Pamiętamy o tym sposobie na wygraną, także gdy bronimy własnej twierdzy: pilnie strzeżemy naszego proporca.

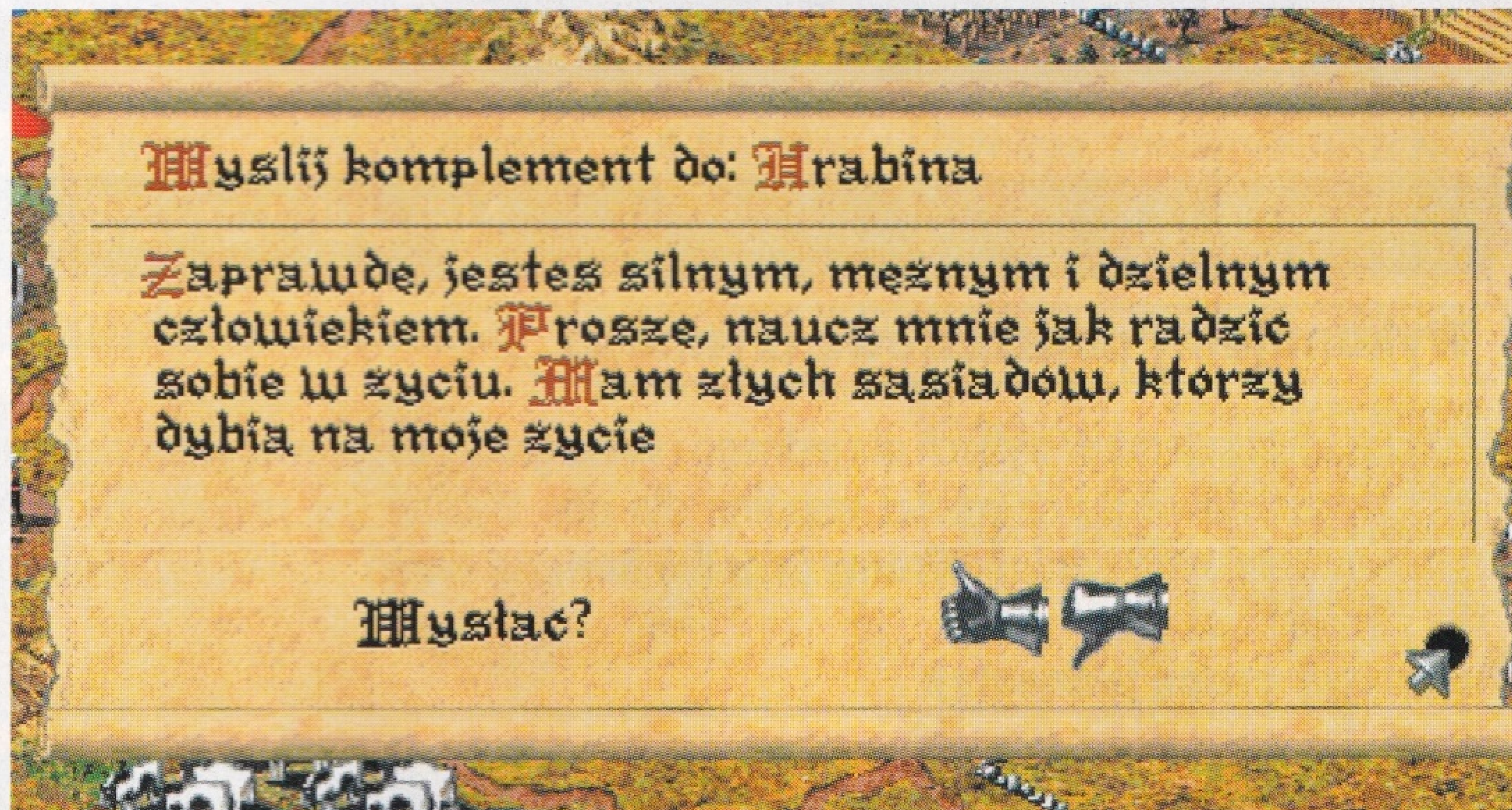
Prowadzimy dyplomację



1 Klikamy na ikonę pergaminu **1**, by otworzyć okno dyplomacji. Po lewej **2** wybieramy, z kim negocjujemy – obok wizerunku postaci jest pasek wskazujący jej przychylność do nas. Po prawej stronie **3** wybieramy typ działania. Przychylność zapewniają nam upominki i mniej skuteczne, ale za to darmowe, komplementy.

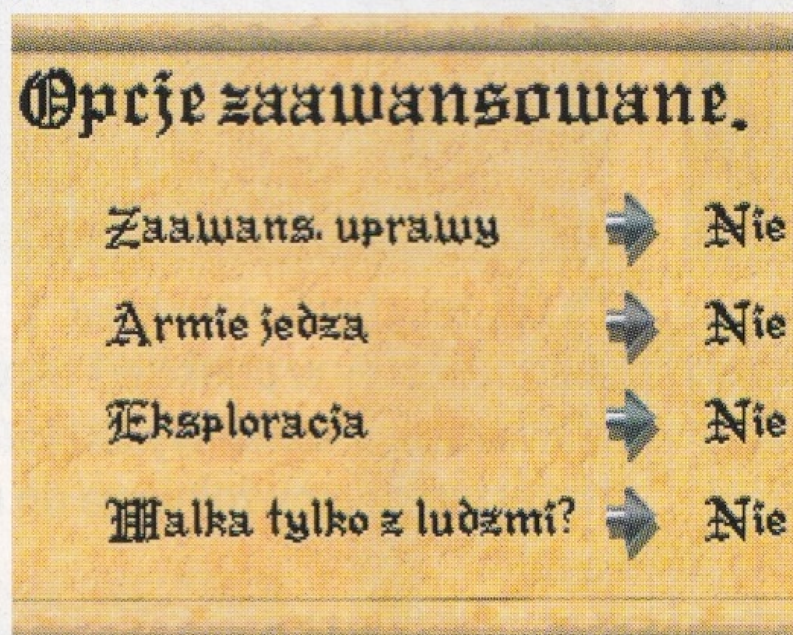


2 Z lubiącymi nas osobami wchodzimy w sojusz, ale pamiętamy, że możemy być tylko w jednym naraz. W sojuszu zyskujemy nowe opcje. Prosimy sprzymierzeńca o zaatakowanie wskazanego hrabstwa lub o obronę naszego, gdy jesteśmy w niebezpieczeństwie.



3 Treść komplementów i obelg daje się zmieniać, ale ma to znaczenie tylko w grze wieloosobowej – komputer ich nie czyta!

Poznajemy zaawansowane tryby rozgrywki



1 Jeśli jesteśmy ambitni, w menu Opcje zaglądamy do Zaawansowanych trybów rozgrywki.



2 Zaawansowane uprawy wymagają zmiennej liczby pracowników w różnych sezonach, a ziemia wyjaławia się.



3 Armie jedzą: Wojskowi pobierają żywność z hrabstwa, w którym stacjonują, więc trzymamy ich u wrogów.



4 Eksploracja: Nie widzimy całego księstwa, a jedynie hrabstwa należące do nas i okupowane przez nas.

Od rekruta do generała

Jak wygrywać w strategiach czasu rzeczywistego

Zasady walki w strategiach czasu rzeczywistego są podobne. Dlatego nawyki, które wyrabia poradnik **GIER EXTRA**, sprawdzają się w większości gier tego typu

Fot.: Cinetext/Medium

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Wykonujemy podstawowe czynności

Wiele zasad stosujemy w trybach dla jednego i wielu graczy, ale prawie wszystkie taktyki są odmienne. Poniżej przedstawiamy czynności wspólne dla obu trybów (na przykładzie Warcrafta III). Zasady rozpoznawania terenu z ramki **Gramy przeciw komputerowi** działają też w grze z człowiekiem.

Tworzymy grupę jednostek



1 Wciskamy na ekranie lewy przycisk myszy i przeciągamy kursor po mapie. Wybieramy tak jednostki wewnątrz kwadratu. Puszczamy przycisk i wciskamy naraz [ctrl] i [1].



2 Od tej chwili naciskając [1], wybieramy oddział, który w punkcie **1** przypisaliśmy do tego klawisza. Tak samo wykorzystujemy inne cyfry. Nie przypisujemy żołnierza do dwóch oddziałów!

Kolejkujemy produkcję jednostek i ustalamy punkt zborny



1 Nie zaprzątamy sobie uwagi prowadzaniem oddziałów we właściwe miejsce. Wskazujemy budowlę, gdzie są szkolone oddziały i prawym przyciskiem myszy lub klikając na ikonę wskazujemy, dokąd mają się kierować po opuszczeniu budynku.



2 W budynku szkolenia armii klikamy na dostępne rodzaje żołnierzy. Wydane rozkazy ustawiane są w kolejkę. Kolejni żołnierze kierują się we wskazane przez nas miejsce. Najlepiej za zaplecze sił głównych, by nowi wojownicy szybko weszli do akcji.

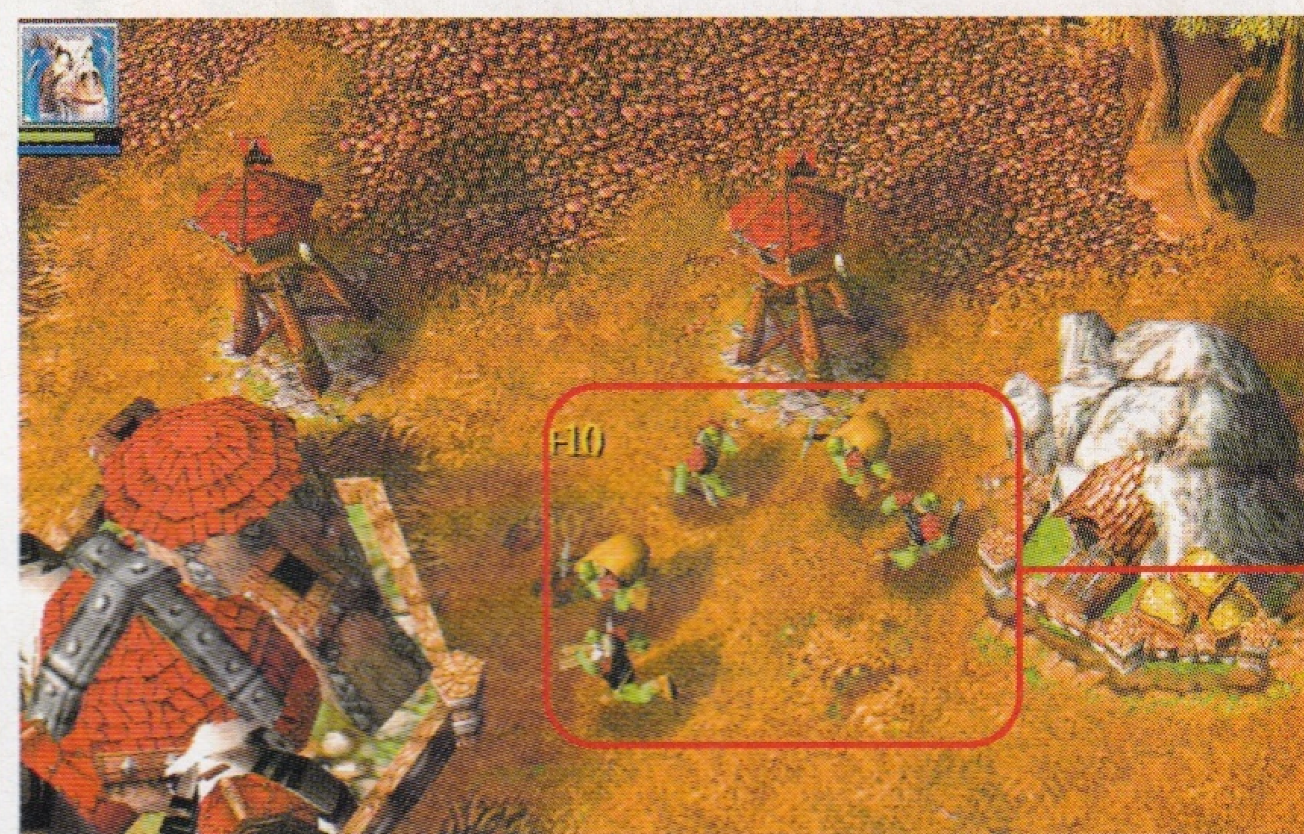


3 Jeżeli nasze siły główne zostały rozbite, nie kierujemy nowych jednostek na front. Zbieramy je na zapleczu, gdzie wróg jeszcze nie dotarł. Przechodzimy do kontrataku, dopiero gdy mamy większe siły. Pojedyncze oddziałki są rozbijane przez wroga.

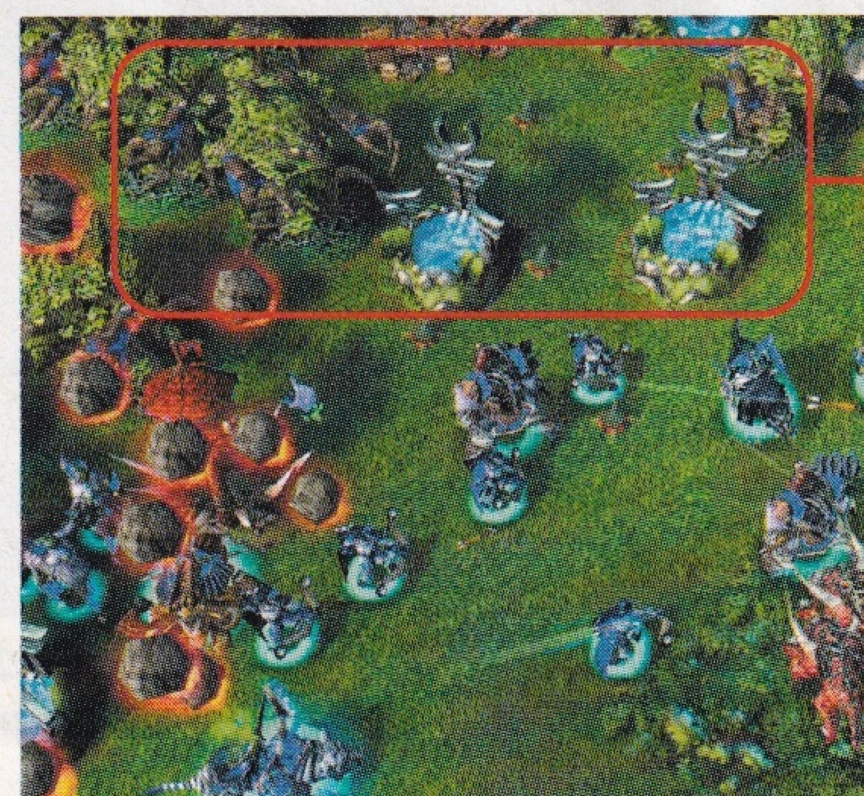
Gramy przeciw komputerowi

Rozgrywka samotna jest prostsza od gry z ludźmi, bo komputer działa schematycznie. Sztuczna inteligencja nadrabia swą ułomność, rzucając na nas mnóstwo wojsk. **Koncentrujemy wszystkie siły na atakowaniu jednego obiektu. Zbieramy duży oddział i uderzamy na kolejne cele wielką przewagą liczebną.** Dzięki temu wygrywamy szybciej i przy mniejszych stratach.

Rozbudowujemy bazę (na przykładzie Warcrafta III)



1 Z wyjątkiem nielicznych misji wykonywanych pod presją czasu, w grze pojedynczej spokojnie rozbudowujemy bazę. Powołujemy liczne jednostki wydobywające surowce i wznosimy budynki, dzięki którym ulepszamy nasze oddziały.



2 Bronimy bazy przed atakiem. Umacniamy fortyfikacje i tworzymy oddział szybkiego reagowania. Dopiero mając silne zaplecze, zbieramy armię i wyprawiamy się na przeciwnika, nie obawiając się ataku na bazę.

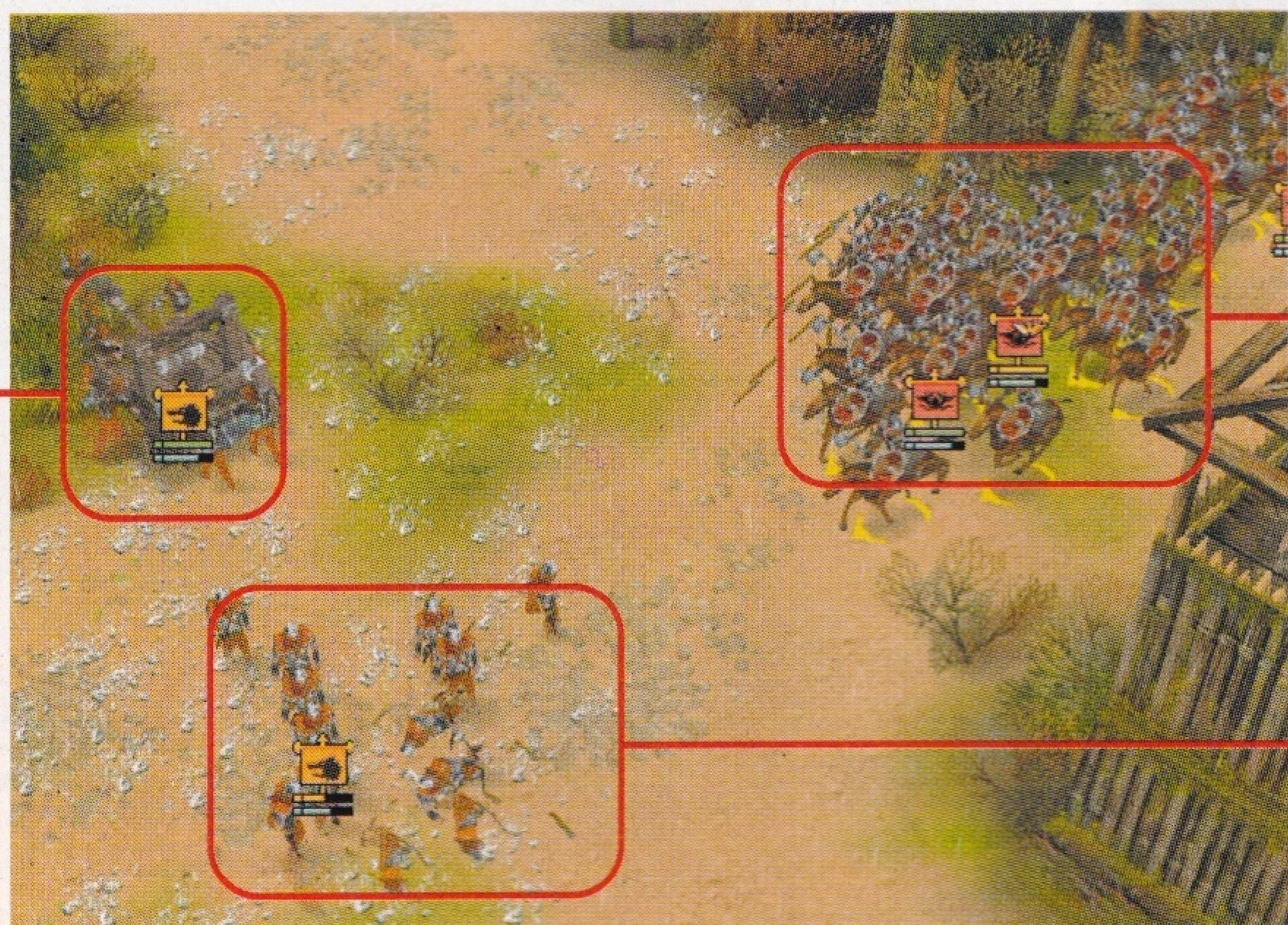
Gramy przeciw komputerowi

Poznajemy właściwości jednostek

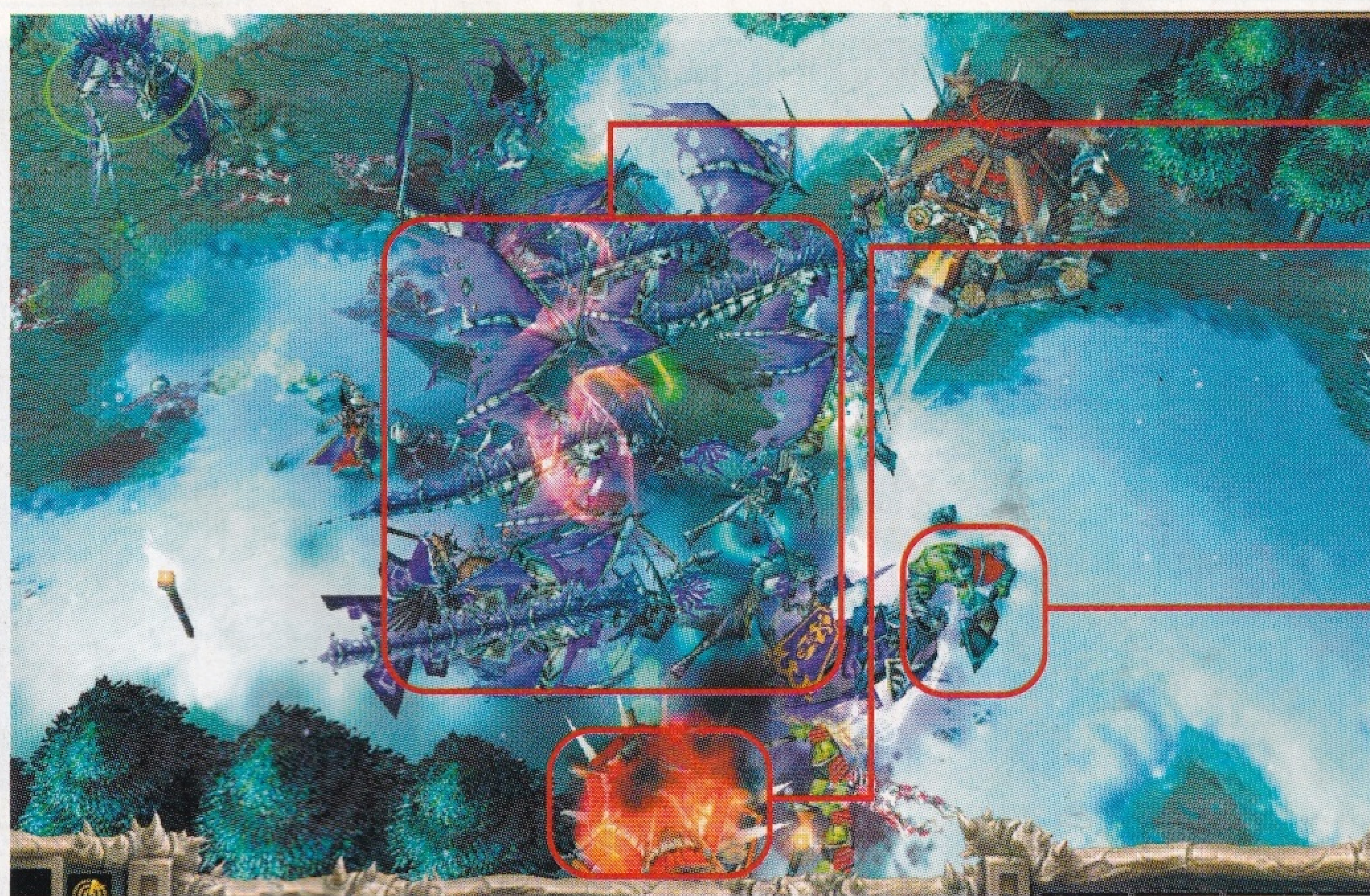
W każdej grze jest kilka typów jednostek, mających swoje słabe i mocne strony. Zależności są konstruowane na zasadzie gry w nożyce, papier i kamień. **Nie walczymy więc jednym, ulubionym typem broni, ale mieszanymi armiami**, zdolnymi przeciwstawić się różnego rodzaju zagrożeniom. Oto przykłady z Warcrafta III, Age of Mythology i Praetorians.



1 Jednostki strzelające i miotające mają niewiele punktów zdrowia. Dla nich największym zagrożeniem są jednostki walczące wręcz, które zadają duże obrażenia. Łucznicy są bardzo słabi, a czasem wręcz bezbronni, gdy walczą w zwarciu.



5 W niektórych grach nie ma oddziałów latających. Wtedy największym zagrożeniem dla łuczników oraz machin oblężniczych są ruchliwe oddziały konnicy.



2 Wojska latające dobrze sprawdzają się przy atakach na budynki i znakomicie radzą sobie z piechotą, która nie jest w stanie im zadać obrażeń. Najbardziej boją się one jednostek strzelających i miotających, a także strzelających wież. Strzelcy mają premie do obrażeń zadawanych oddziałom latającym.



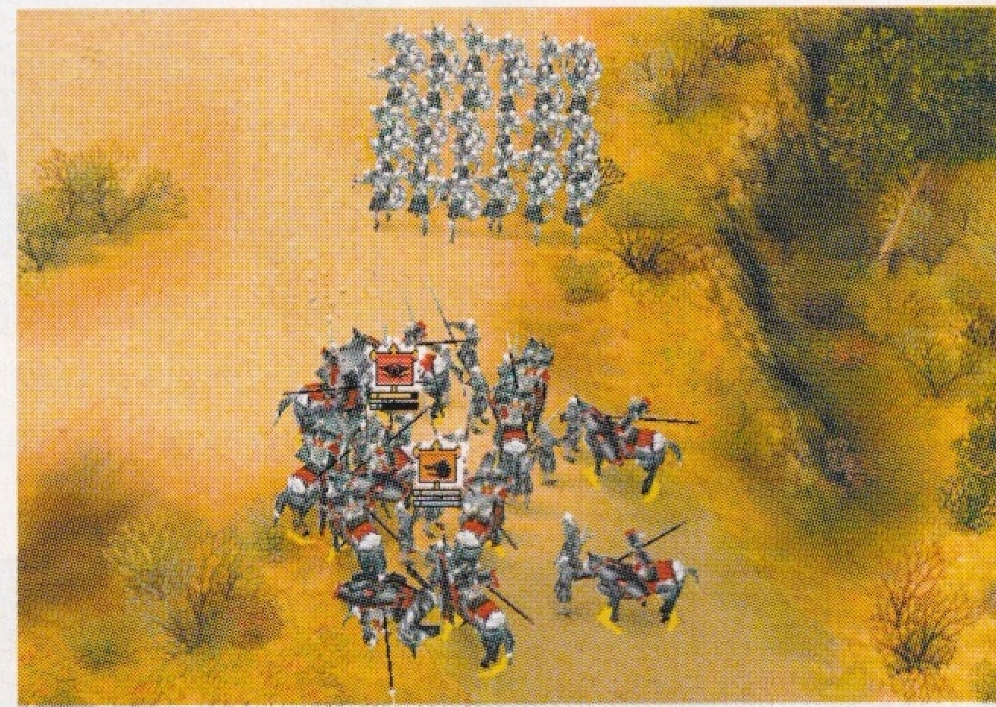
3 Jednostki używające magii stoją w drugiej linii, lecząc żołnierzy lub rzucając czary na jednostki naziemne i latające. Mają mało punktów zdrowia. Najbardziej obawiają się walki wręcz.



4 Machiny oblężnicze sprawnie niszczą budynki. W niektórych grach radzą sobie też z piechotą. **Nie walczą jednak z bliska.** Zagrożeniem dla nich są oddziały latające i piechota.



6 Łucznicy największe szkody wyrządzają piechocie pod warunkiem, że zdołają utrzymać ją na bezpieczny dystans.



7 Niektóre rodzaje piechoty, takie jak włócznicy czy pikinierzy, bardzo **skutecznie bronią się przeciwko szarżom kawalerii.**

Prowadzimy rozpoznanie – na polu bitwy wiedza to władza

Od samego początku rozgrywki rozglądamy się po okolicy. **Szukamy źródeł surowców, pozycji wroga oraz poznajemy ukształtowanie terenu**, które później będziemy wykorzystywać podczas ataku na przeciwnika. Tak wygląda to na przykład w grze Age of Mythology.

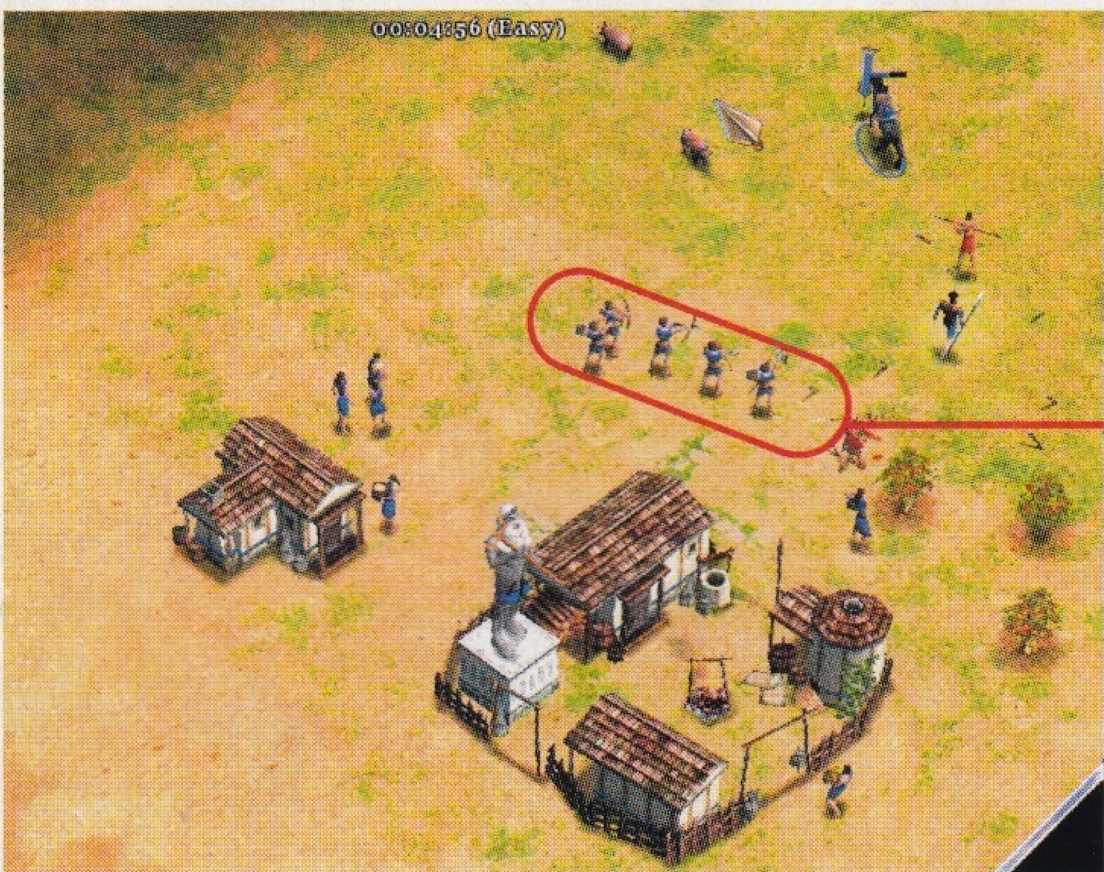
1 Rozpoznanie prowadzimy albo szybkim żołnierzem, albo takim, którego straty nie żałujemy. Po wykryciu wroga wycofujemy zwiadowcę. Powinien być on na tyle szybki, by uciec każdej wykrytej przez siebie jednostce. Pozostawiony samopas żołnierz łatwo ginie. Wtedy wroga szukamy w miejscu, gdzie poległ zwiadowca. Niektóre gry mają specjalny tryb służący do odkrywania mapy.





2 Wyspecjalizowany zwiadowca jest szybszy od zwykłych żołnierzy, co ułatwia wciągnięcie wroga w zasadzkę. Uciekamy w kierunku własnych fortyfikacji lub silnego zgrupowania naszych wojsk, które bez trudu pokonuje przeciwnika.

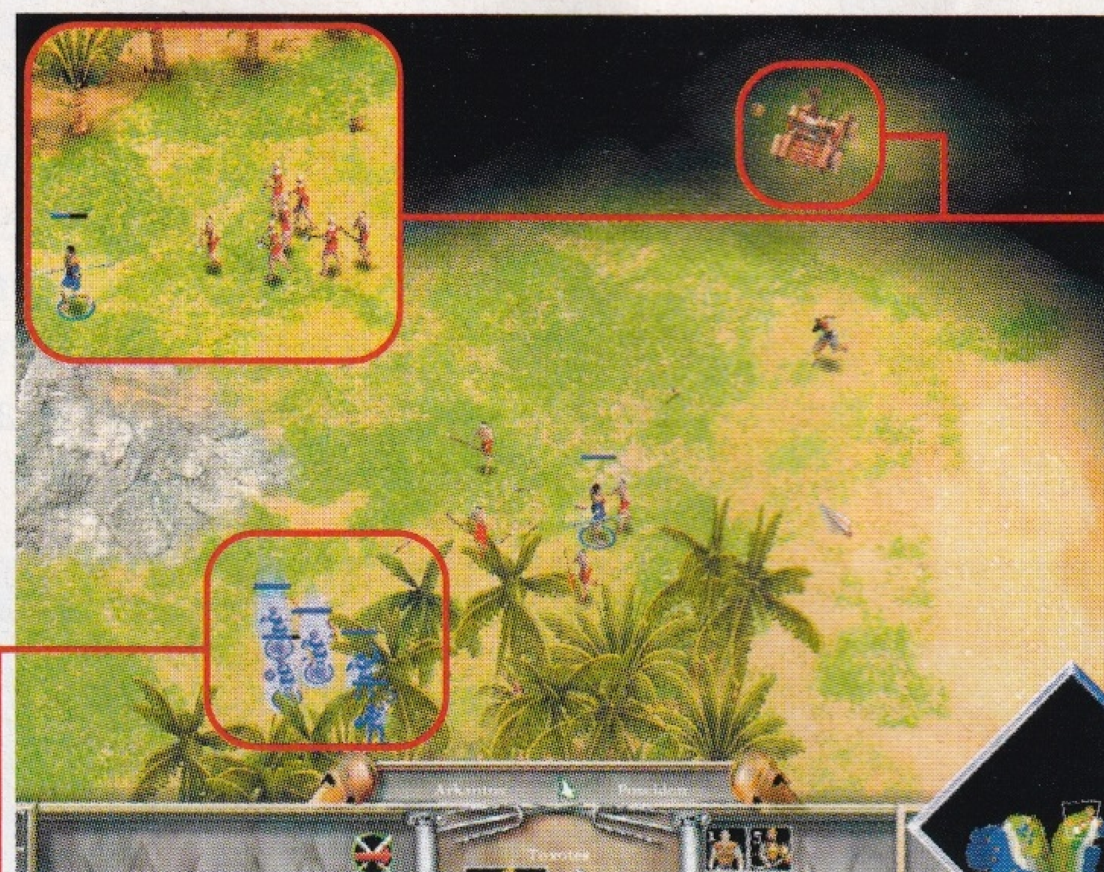
Gramy przeciw komputerowi



3 Niekiedy sztuczna inteligencja jest tak słaba, że wróg goni zwiadowcę, choć jest już pod ostrzałem. Krążymy wtedy w pobliżu naszych łuczników, aż likwidują ostatniego żołnierza wroga.



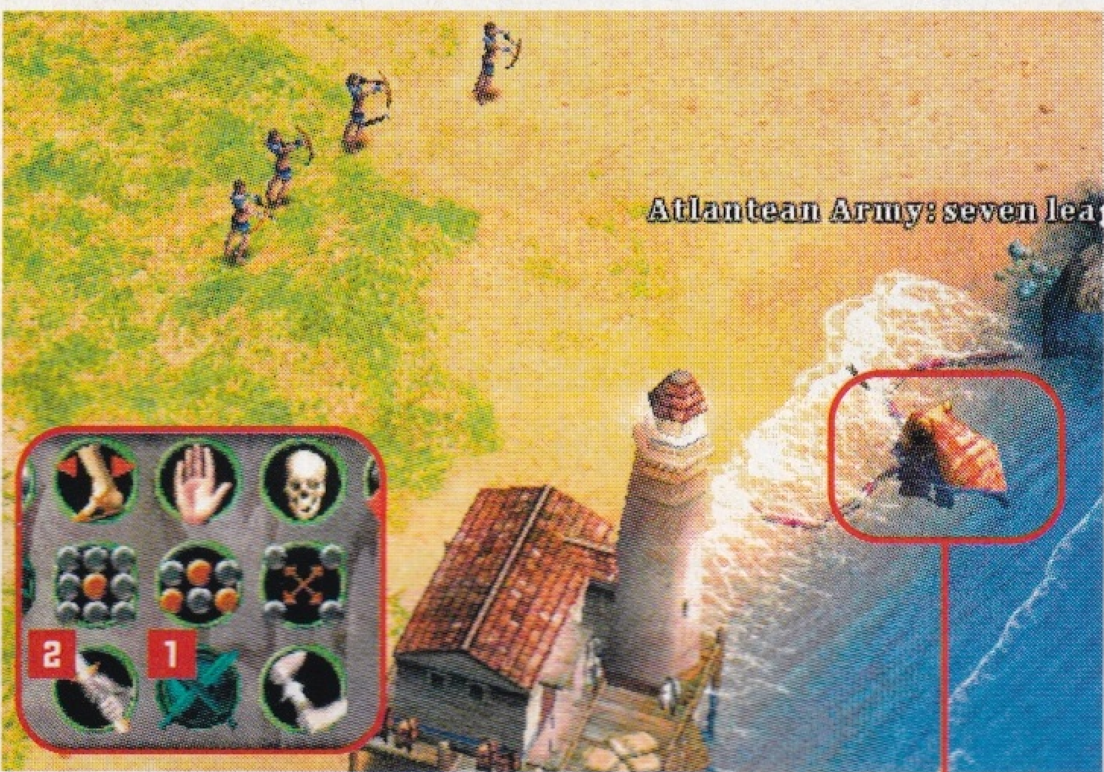
4 Skuteczniejszy jest zwiad lotniczy, którego nie powstrzymuje teren. Poznajemy też rozmieszczenie wojsk wroga, których nie wykryłby zwiadowca naziemny, bo na jego widok żołnierze atakują.



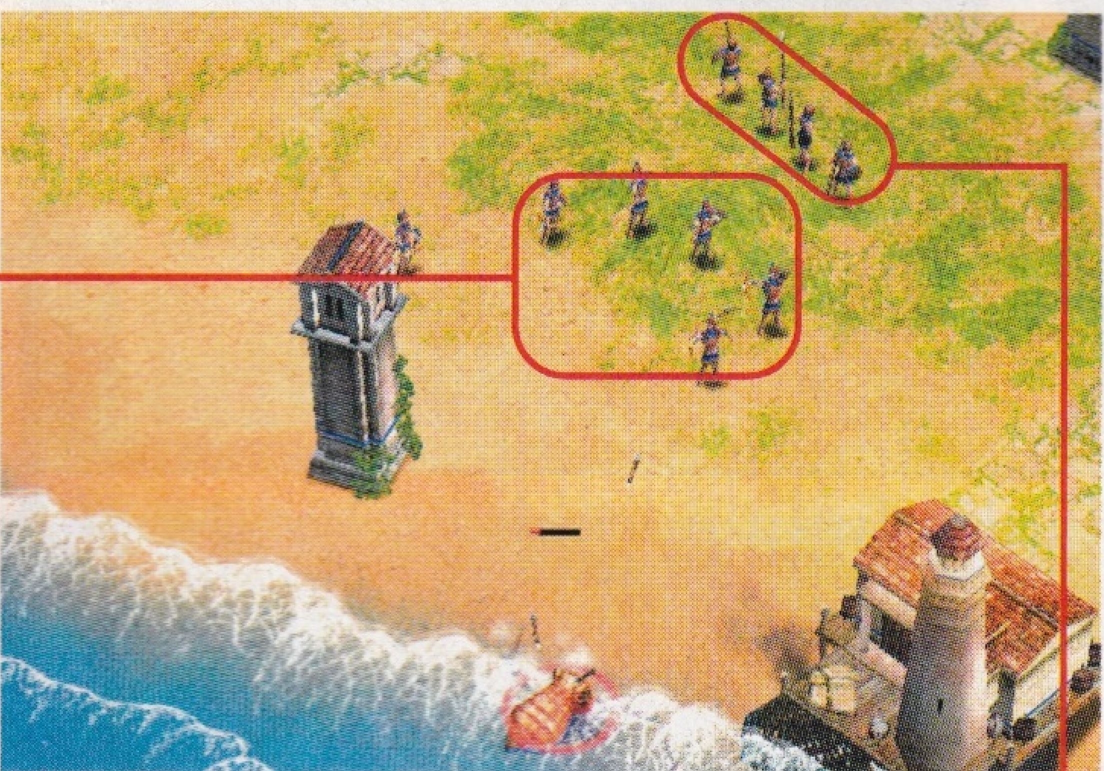
5 Najkosztowniejszym sposobem jest rozpoznanie walką. Wysyłamy oddział skazany na porażkę. Wojacy giną, ale poznajemy siłę nieprzyjaciela, bowiem do bitwy ściągają żołnierze z całej okolicy.

Zmieniamy nastawienie oddziałów

W większości gier zmieniamy nastawienie jednostek. Mogą **atakować na widok wroga, bronić się lub bronić wskazanych przez nas obiektów**.



1 Kraken stanowi zagrożenie na brzegu i doskonale radzi sobie z piechotą, która próbuje z nim walczyć wręcz. Dlatego tego typu jednostkom rozkazujemy bronić się **1**, a łucznikom atakować **2**.



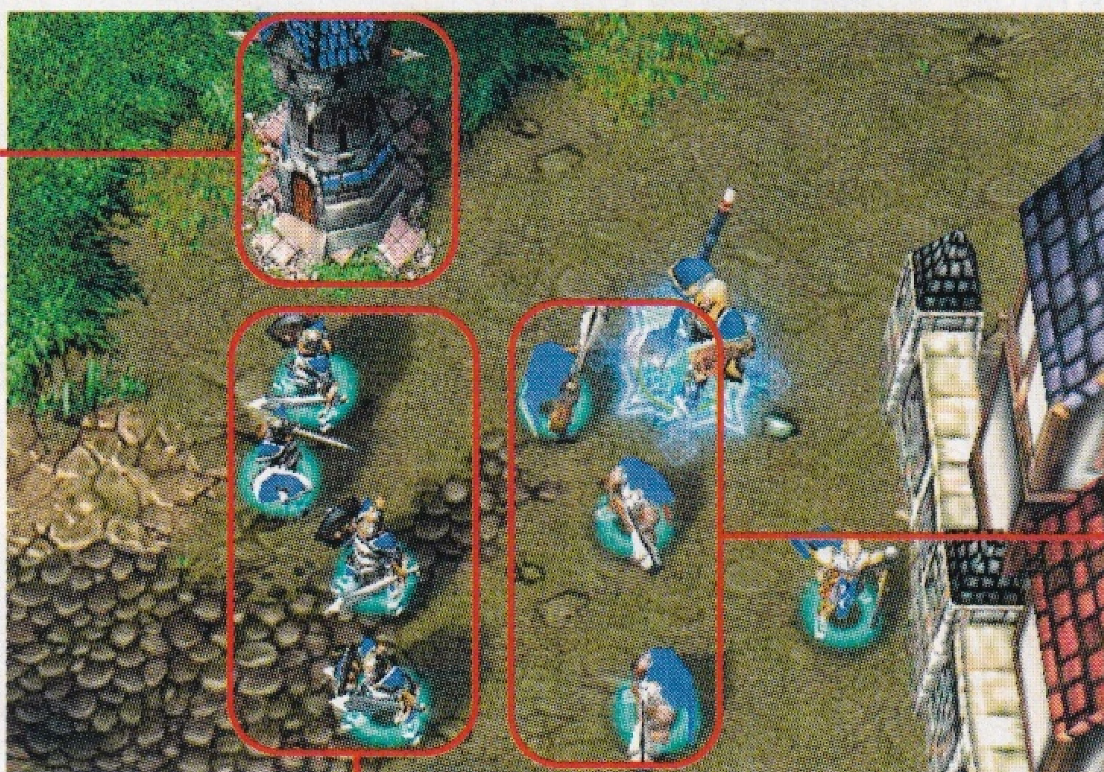
2 Teraz nie pilnujemy żołnierzy walczących wręcz, by nie zbliżali się do brzegu. Nawet nie interesują się atakującym krakenem. Łucznicy walczą z dobrym skutkiem, a my zajmujemy się czymś innym.



3 Kiedy przeciwnik ląduje na brzegu i wchodzi w głąb lądu, dotąd spokojni żołnierze nie potrzebują naszego sygnału, by przystąpić do ataku. Pozostają jednak cały czas w bezpiecznej odległości od morskich potworów.

Ustalamy szyk oddziałów

Komputer atakuje schematycznie z jednej lub dwóch stron. **Na przedzie stawiamy oddziały najsilniejsze**, a dalej słabsze, ale o większym zasięgu ognia.



1 Wystawiamy na przedzie żołnierzy o największej wytrzymałości, potem strzelców i magów, na końcu machiny strzelające. Skrzydła szyku opieramy na przeszkodach naturalnych lub fortyfikacjach.



2 Jeśli nie ustawiamy szyku wcześniej, wróg dopada i pokonuje strzelców, zanim ci zdążają się schować. Atakujemy jednego wroga wszystkimi siłami. Obchodzimy oddziały walczące wręcz i atakujemy magów.



3 Po ataku szybko odbudowujemy uszkodzone fortyfikacje, leczymy rannych żołnierzy i uzupełniamy stan oddziałów – następny szturm wkrótce!

Rozwijamy umiejętności bohatera

W części gier mamy **bohaterów zyskujących z czasem doświadczenie, a wraz z nim nowe umiejętności**. Zdobywamy je szybko, bo przydają się w walce.



1 Zbieramy kilku żołnierzy i wysyłamy ich wraz z bohaterem na słabego przeciwnika, walka z którym nie grozi rozbiciem naszego oddziału. Na początku gry unikamy strat.



2 Zaraz po zdobyciu kolejnego poziomu podnosimy umiejętności bohatera. Zazwyczaj bohater wkraczający na kolejny poziom jest leczony, co bardzo często się przydaje.



3 Rannych żołnierzy **1** wycofujemy z walki. Po chwili zawracamy ich, bo wróg znajduje kolejną ofiarę. Nasz bohater zbiera wszystkie magiczne artefakty **2**, które znajdujemy.



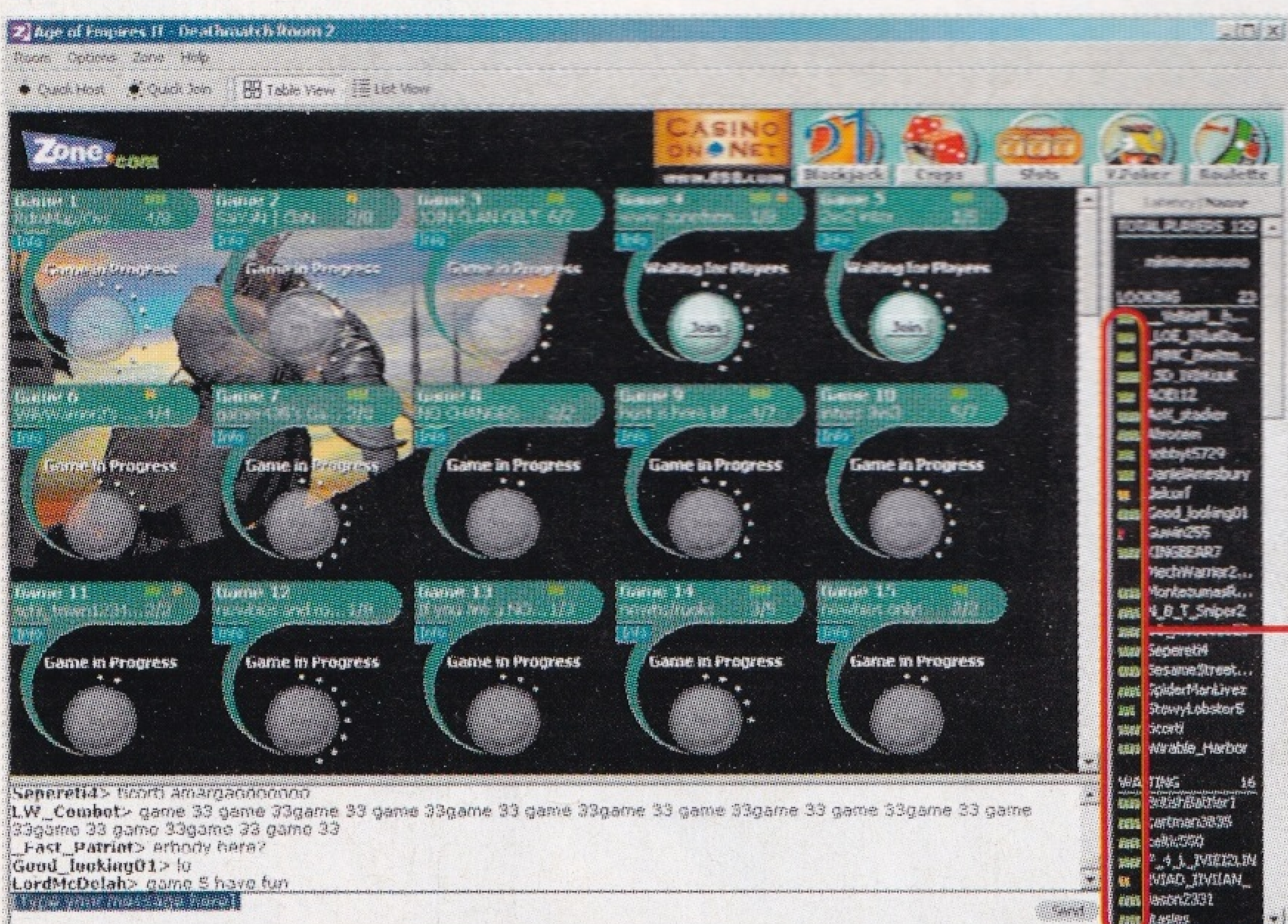
4 W trakcie walki stosujemy czary **1** i przedmioty **2**, którymi dysponuje bohater **3**. Wpływają na jego siłę i odporność, ale także na skuteczność w walce towarzyszących mu żołnierzy.

Walczymy z innymi ludźmi w rozgrywkach wieloosobowych

Sprawdzamy szybkość połączenia sieciowego

1 Na stronie **webservices.cnet.com/bandwidth** sprawdzamy szybkość naszego połączenia. W polu wpisujemy dowolne trzy cyfry. Wybieramy rodzaj naszego łącza lub zaznaczamy, jeśli nie mamy pewności i klikamy na przycisk. Zaczyna się test prędkości łącza – trwa nawet minutę.

2 Wynik testu naszego łącza wyświetlany jest na czerwono. Jeśli jest niższy od 128 Kbps, gra może nie być płynna. Tak jest w wypadku wszystkich połączeń przez modem telefoniczny.



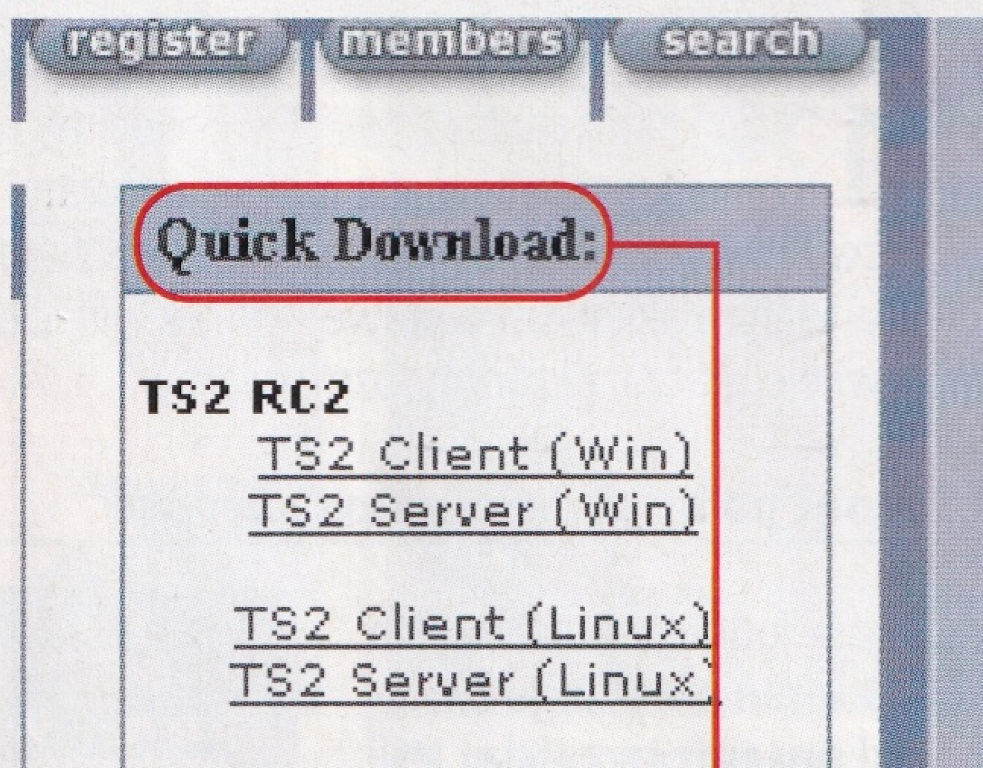
3 W Age of Empires II gra sieciowa odbywa się za pośrednictwem serwisu www.zone.com. Szybkość połączenia symbolizują kolorowe kreski obok przydomków (nicków) graczy. Zielone oznaczają dobrą jakość połączenia, żółte średnią, czerwone złą.

6 Następnie zabieramy się do konfigurowaina opcji serwera. Na szczęście do sprawnego działania nie trzeba nic zmieniać, chociaż wpisanie własnej nazwy ułatwia orientację.

9 Klikamy prawym przyciskiem myszy na białe pole w środku ekranu i wybieramy opcję, aby dodać utworzony przez nas serwer do listy. Czynność tę wykonujemy tylko raz. Wpisane przez nas dane zostają zapamiętane w bazie danych programu.

Instalujemy program do rozmawiania z innymi graczami przez internet

Po rozegraniu przynajmniej kilkudziesięciu meczy w sieci i nabraniu doświadczenia warto wstąpić do któregoś z klanów zrzeszających graczy spotykających się na serwerach. **Gry zespołowe to dużo lepsza zabawa niż pojedynki w dwie osoby i wiele osób gra tylko w ten sposób.** Zdecydowanie najważniejszą sprawą podczas gry z kilkoma partnerami jest doskonała komunikacja. Dzięki rozwojowi internetu możliwe jest już komunikowanie się przez słuchawki i mikrofon.



1 W dziale Quick Download na stronie **www.teamspeak.org** odnajdujemy gotową do instalacji wersję programu Team Speak. Ściągamy oprogramowanie serwera i klienta.

2 Instalujemy oba programy, zapisując na kartce wygenerowane przez program hasła oraz nazwy użytkownika.



3 Po uruchomieniu obu programów na pasku zadań pojawiają się ikony serwera i klienta programu Team Speak. Klikając na nie prawym przyciskiem myszy, uzyskujemy dostęp do podstawowych opcji programów.

4 Klikamy prawym przyciskiem myszy na ikonę serwera na pasku zadań i wybieramy opcję Administration. Pojawia się ekran logowania. Wpisujemy podane wcześniej nazwę użytkownika i hasło. Klikamy na przycisk.

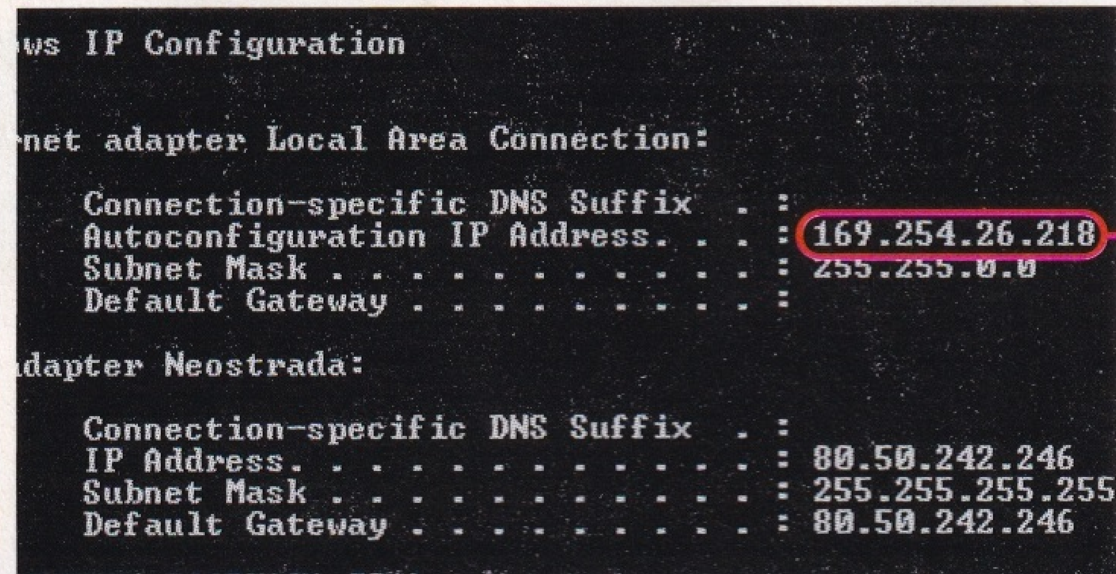
5 Wybieramy uruchomiony przez nas serwer, klikając na ikonę strzałki po prawej stronie ekranu **1**. Ikony z zieloną postacią **2** i z czerwonym krzyżykiem **3** służą odpowiednio do uruchamiania oraz do zakańczania działania serwera na naszym komputerze.

7 W menu dodawania użytkowników tworzymy konto, na które będziemy się logować. Omijamy ten krok, jeśli tworzymy serwer publiczny nie wymagający logowania.

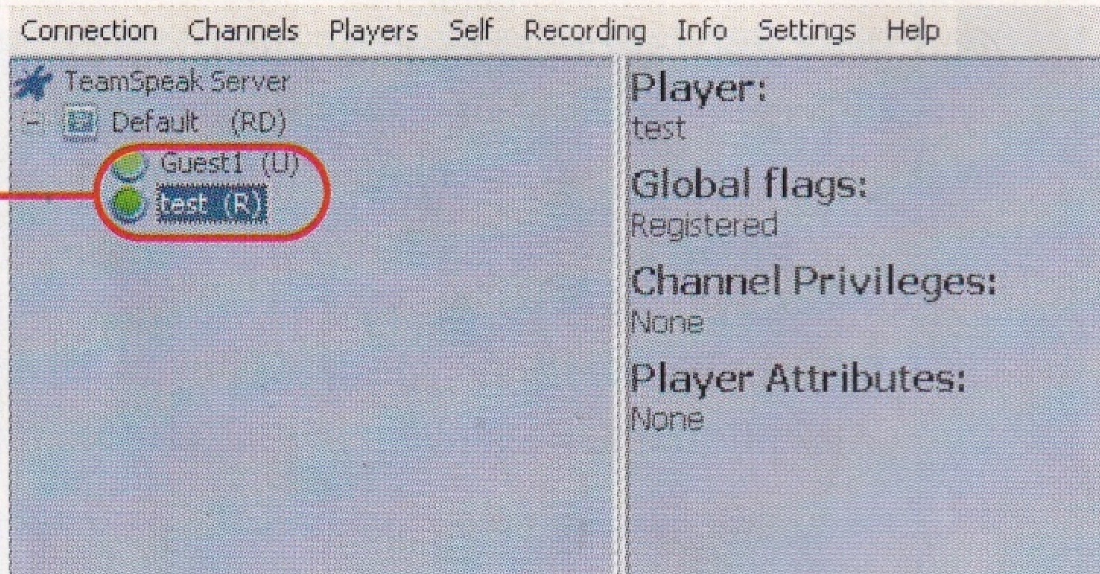
8 W menu Connection okna klienta programu Team Speak wybieramy opcję podłączenia się do serwera. Pojawia się okno z pustą na razie listą serwerów.

10 Konfigurujemy połączenie. Najważniejszym polem jest adres IP serwera, z którym się łączymy. Jeżeli to my stawiamy serwer i nie znamy naszego numeru IP, patrzymy do punktu **11**. Wypełniamy również pole nazwy użytkownika i hasła. Jeśli serwer nie ma autoryzacji, zaznaczamy opcję.

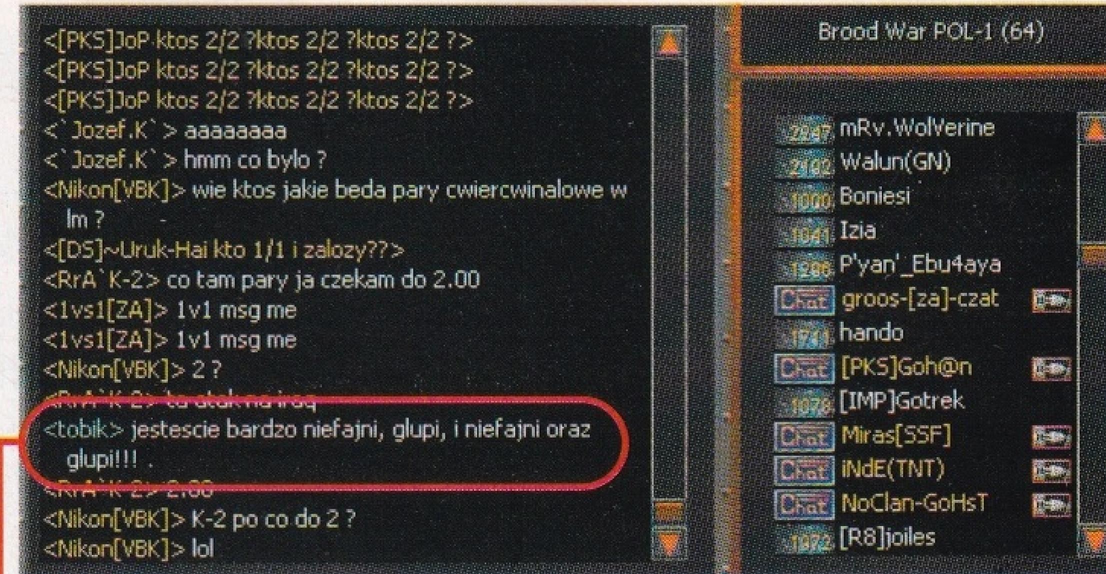
Walczymy z innymi ludźmi w rozgrywkach wieloosobowych



11 Adres IP naszego komputera ustalamy, wpisując komendę ipconfig w oknie komendy Uruchom znajdującej się w menu Start systemu Windows. Zapisujemy wyświetlony ciąg cyfr i kopiujemy go w pole numeru IP w oknie z punktu **10**.



12 Po kliknięciu na Connect wchodzimy na nasz serwer i rozmawiamy z innymi graczami. Ich nazwy użytkownika wyświetlane są obok zielonych kulek w lewym okienku. Po prawej stronie widać dane i przywileje gracza, z którym rozmawiamy.

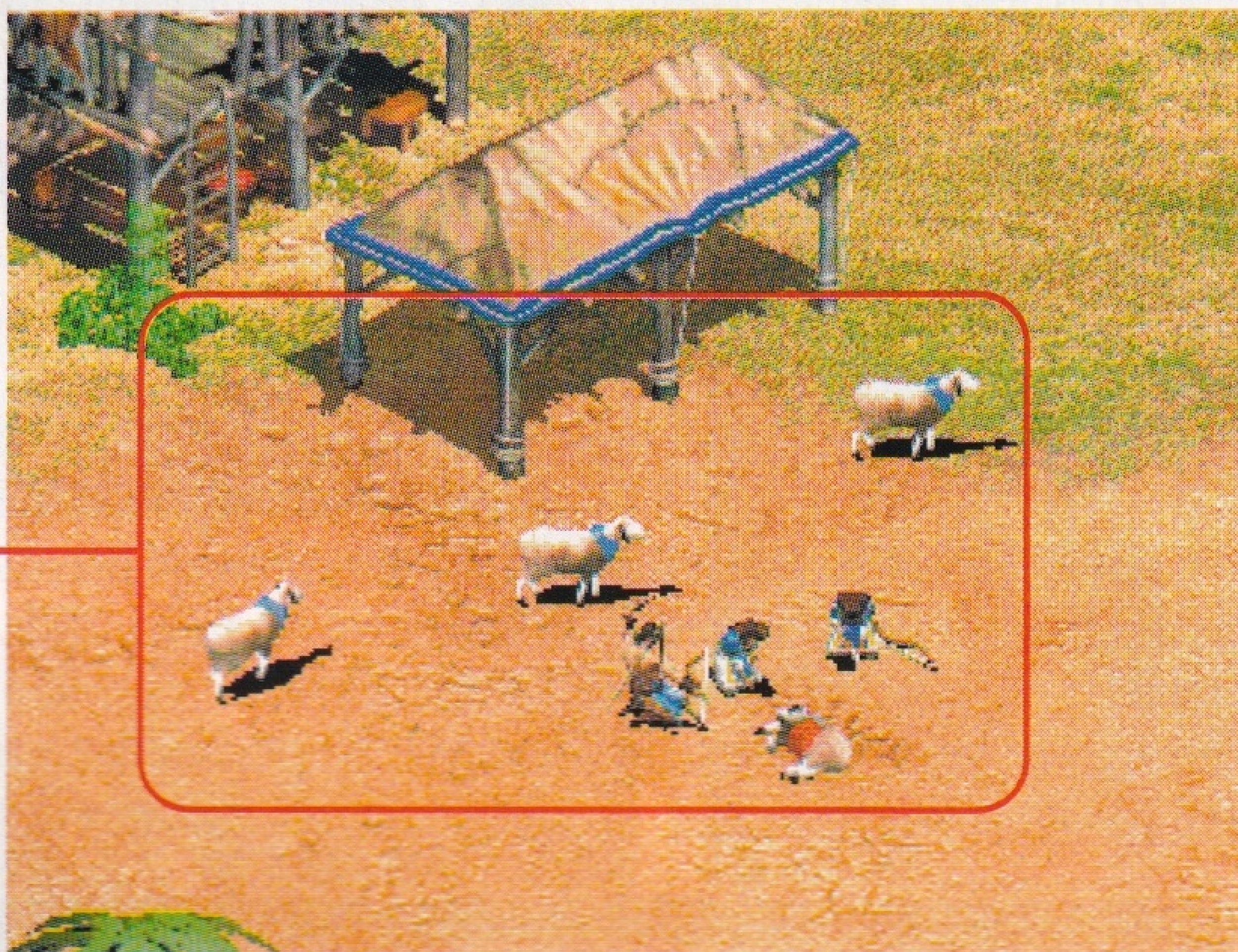


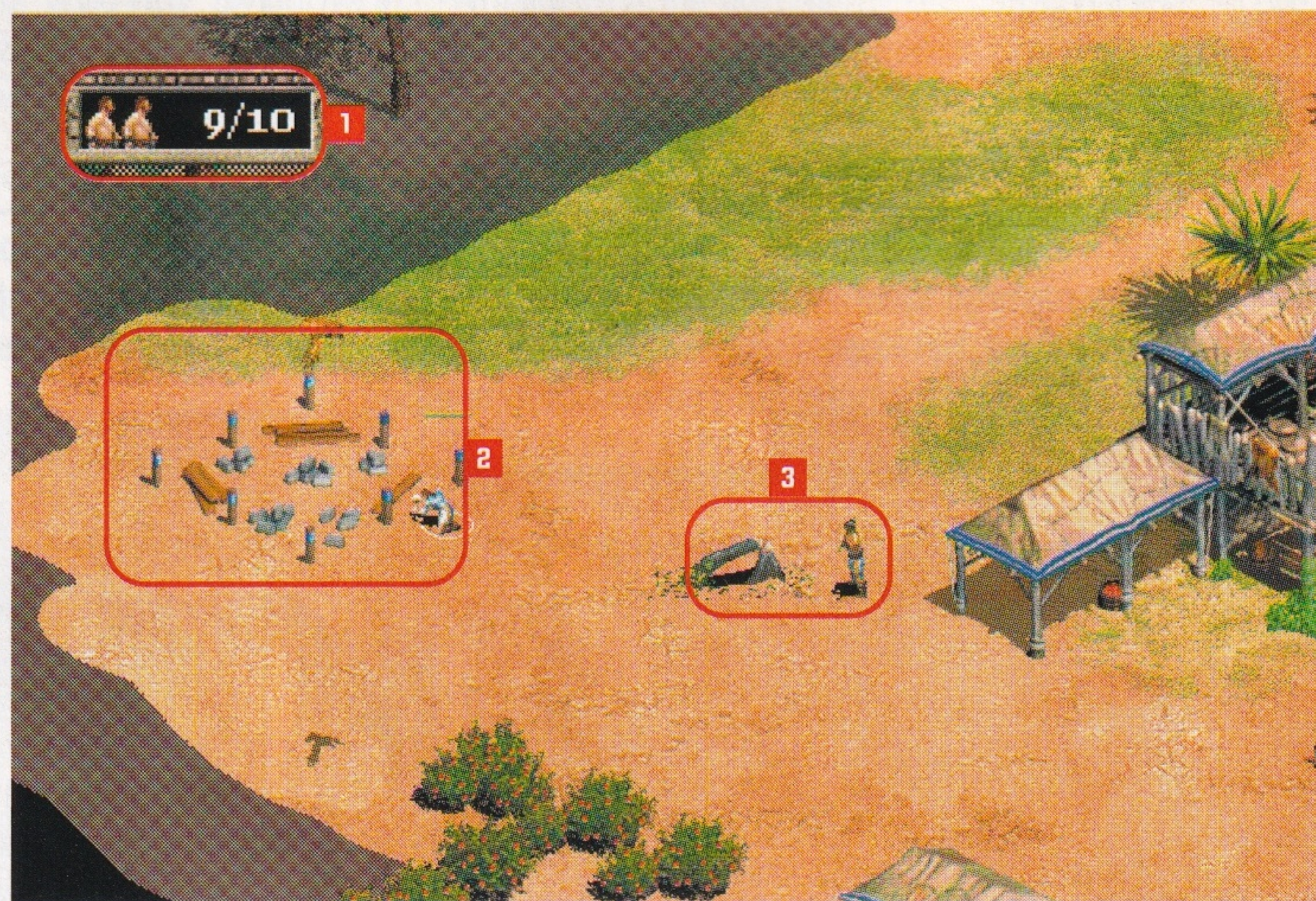
13 Podczas rozmów (zarówno przez słuchawki, jak i na czacie gry) przestrzegamy netykiety, czyli zasad dobrego zachowania w internecie. Zaczepne odzywki zostają w najlepszym wypadku zignorowane, w najgorszym zostajemy wyrzuceni z gry.

Gramy agresywnie i ryzykownie – próbujemy sięgnąć po błyskawiczne zwycięstwo

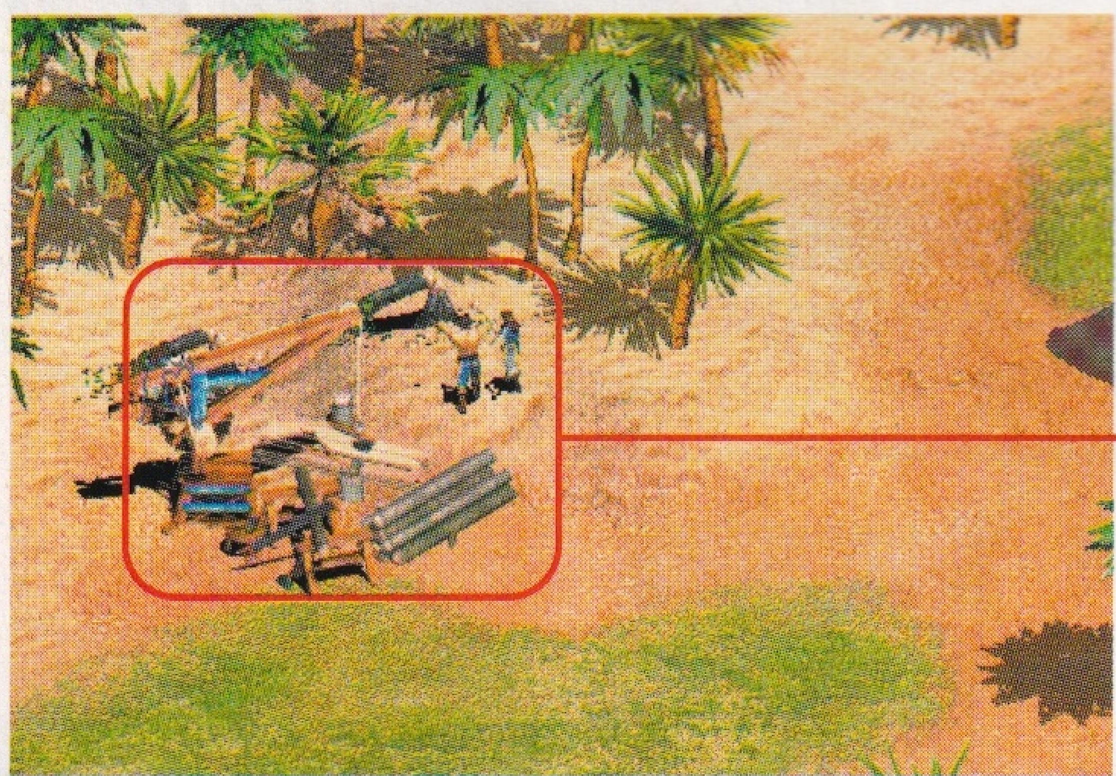
Strategia szybkiego rozwoju i ataku dużą liczbą najtańszych jednostek nazywana jest z angielskiego rush (wymowa: rasz), czyli pośpiech. **To zagranie wymaga świetnej koordynacji działań, dogłębnej znajomości mechaniki gry oraz szczęścia.** Jeśli przeciwnik broni się przed pierwszym atakiem, zostajemy z osłabioną gospodarką i marnymi szansami na zwycięstwo. Oto przykład z gry Age of Empires II.

1 Od razu rozpoczynamy trenowanie wieśniaków, którzy przerabiają przyprowadzane do ratusza owce na mięso. W tym czasie nasz zwiadowca zatacza coraz szersze kręgi dokoła bazy, szukając złóż złota, kamienia, owiec, dzikich zwierząt i lasów do wyrębu.

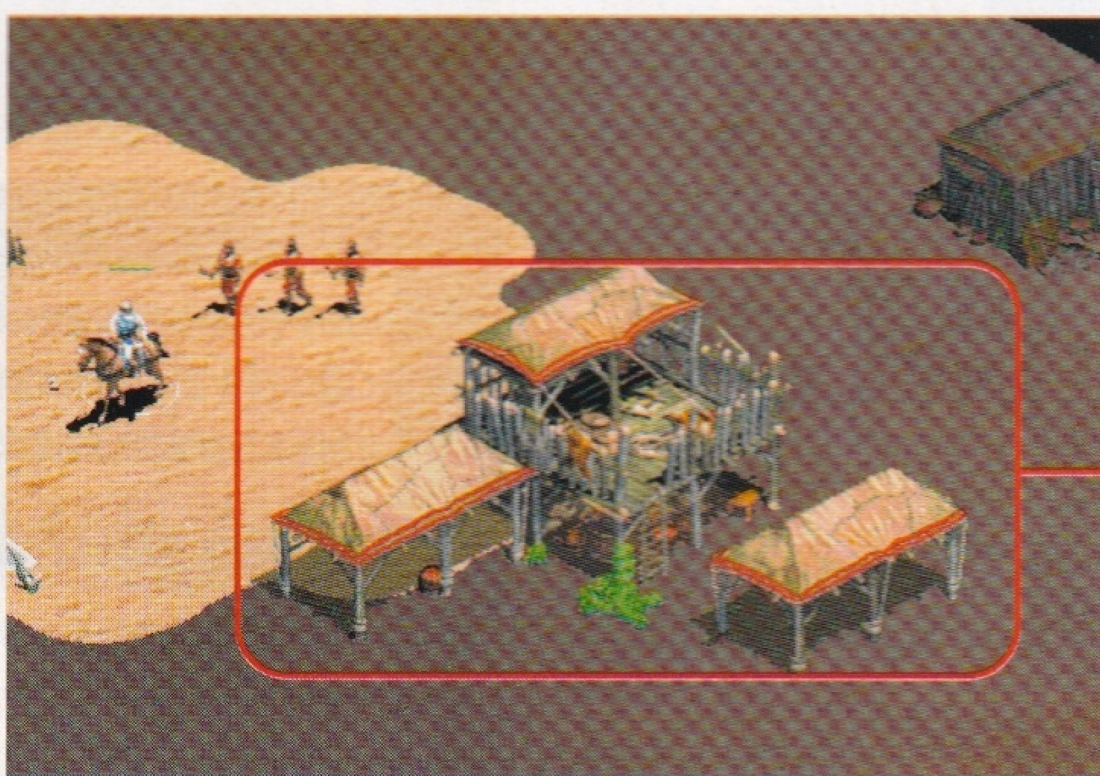




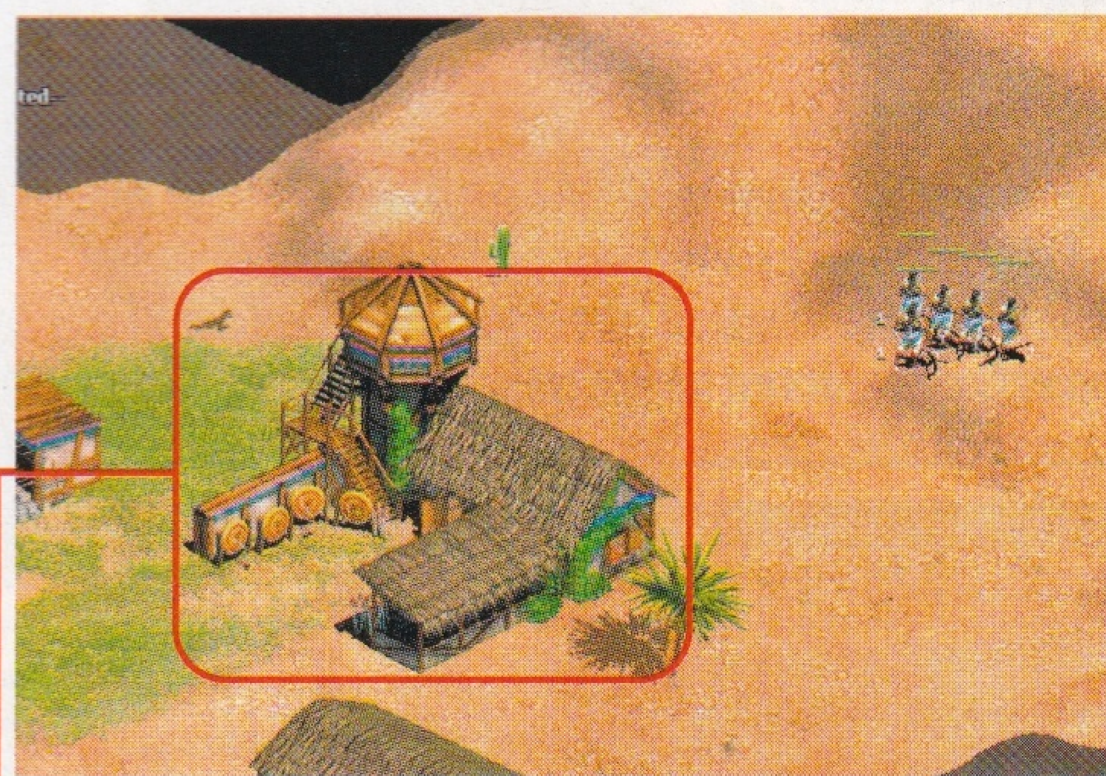
2 Pilnujemy wskaźnika populacji **1** i gdy zbliża się on do limitu, przechodzimy do drugiej fazy przygotowań i delegujemy robotnika do budowy dwóch domów **2**. Jednocześnie któremuś z wieśniaków każemy rozpocząć wycinanie lasu **3**.



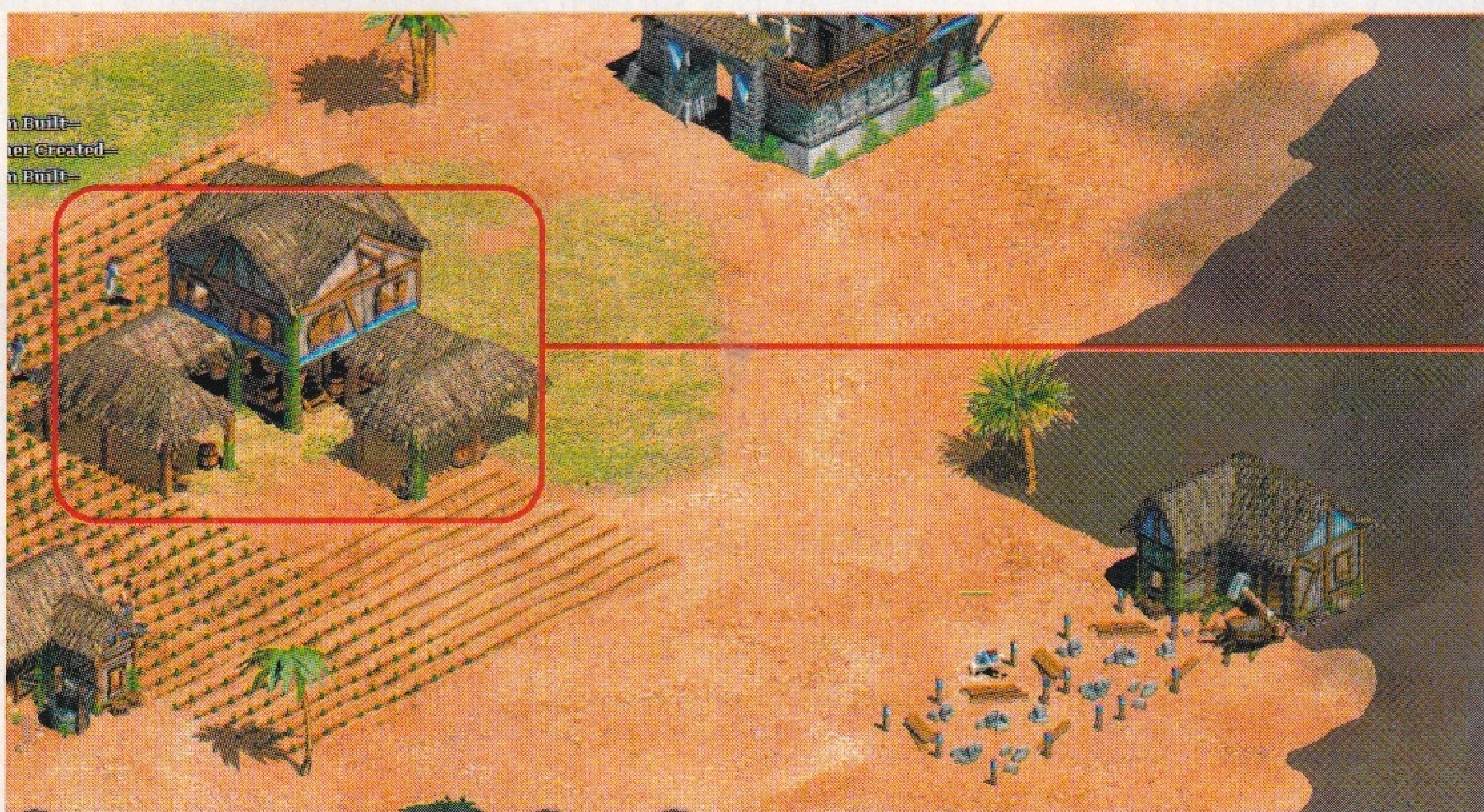
3 Zwiadowca odkrył złoża złota. Wysyłamy pojedynczego chłopa, by zbudował kopalnię. W tym czasie wyrąb lasu idzie pełną parą. Potrzebne jest nam drewno i złoto, produkcję żywności zaniedbujemy.



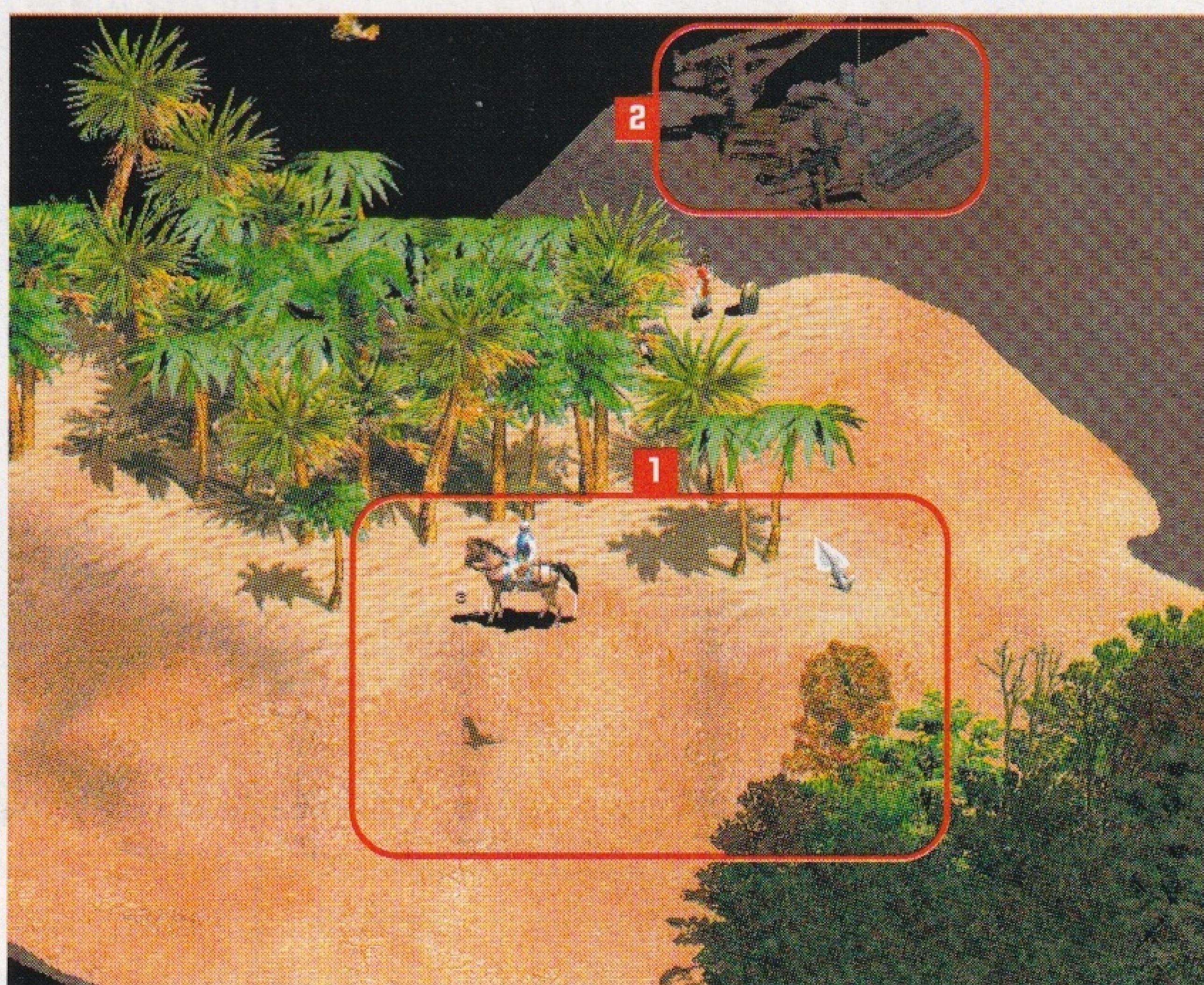
4 Zwiadowca przez cały czas odkrywa nowe zakamarki mapy, aż odnajduje ratusz wroga. Zachowujemy szczególną ostrożność, aby nie stracić tej jednostki – każdy żołnierz jest na wagę złota.



5 Tuż po awansie do drugiej epoki stawiamy strzelnicę, na której szkolimy dziesięciu łuczników. Czekamy, aż trening kończy pierwsza piątka, zaznaczamy ją i przypisujemy do klawisza [1], wciskając [ctrl][1].

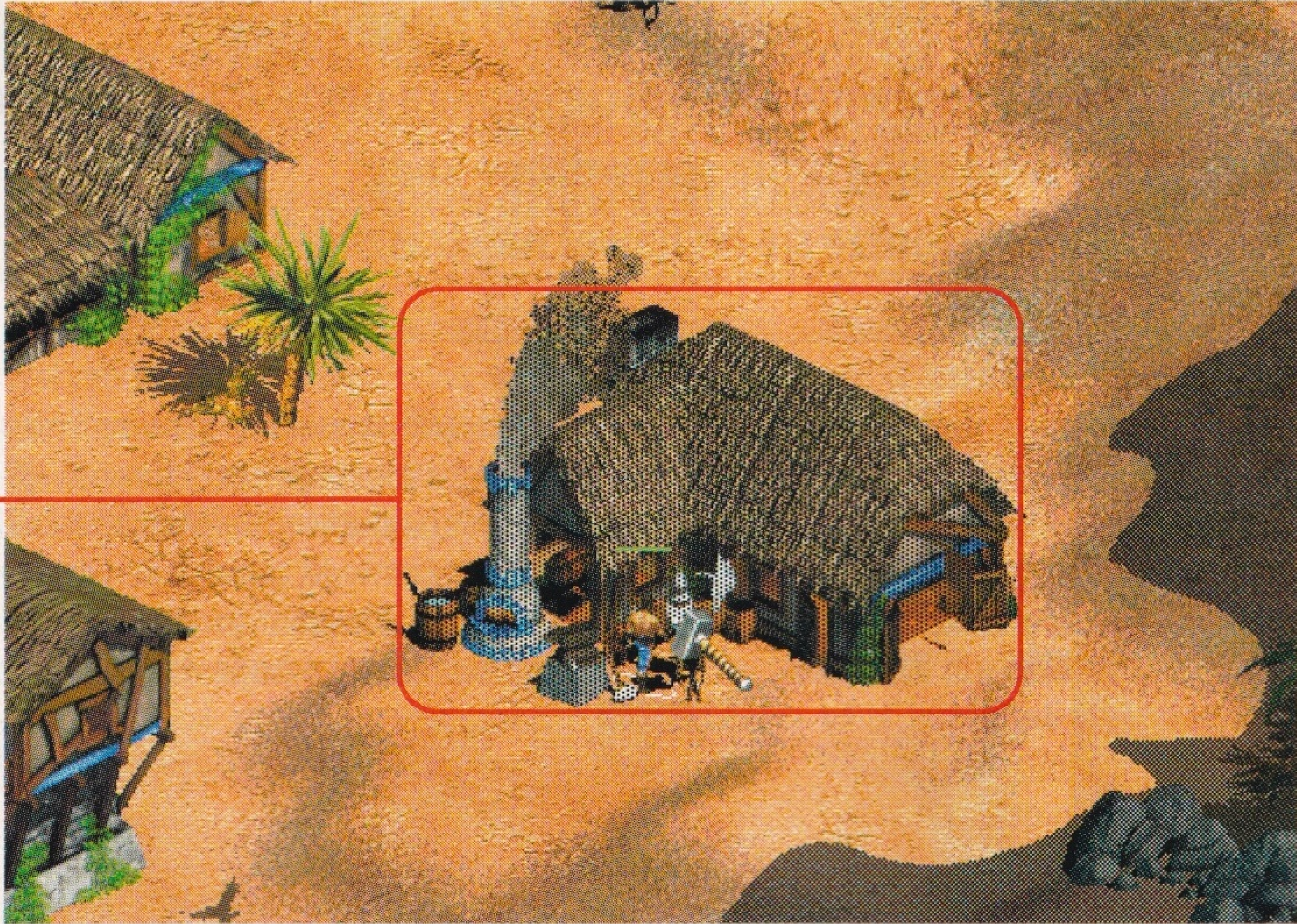


6 Cały czas pamiętamy o pilnowaniu wskaźnika limitu populacji. W razie zbliżania się do limitu szybko budujemy kolejne domy.

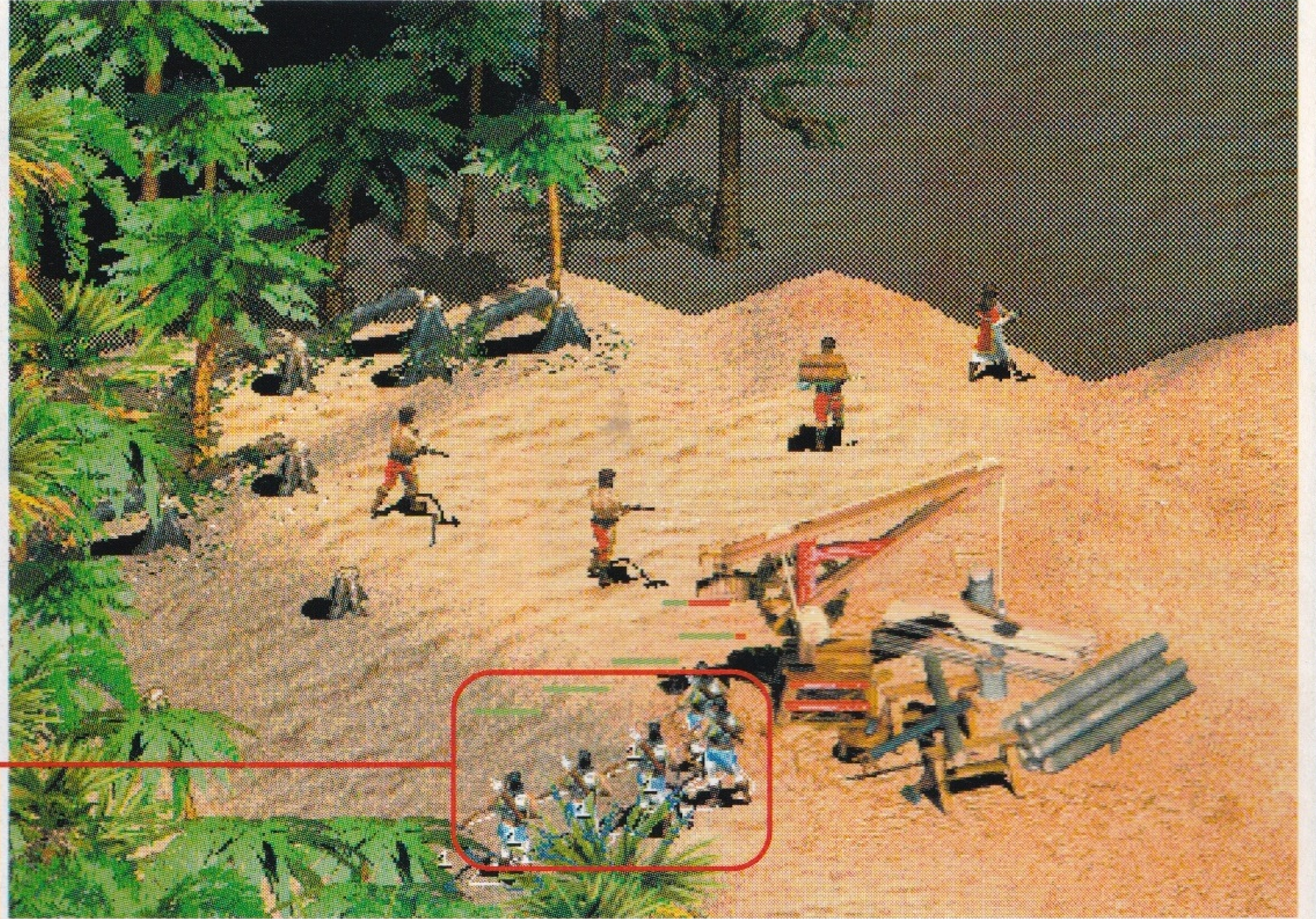


7 Zwiadowca znajduje znakomite miejsce do ataku **1**. Jest dobre ze względu na tartak **2** znajdujący się obok. Atakujemy wrogich chłopów, aby osłabić gospodarkę przeciwnika. Bez robotników wróg nie pozyskuje nowych surowców i nie jest w stanie się rozwinąć.

Walczymy z innymi ludźmi w rozgrywkach wieloosobowych



8 Zanim pierwsza piątka łuczników zdąża przemierzyć mapę i dotrzeć do bazy wroga, kolejnych pięciu czeka już na nasze rozkazy. Stawiamy tymczasem kuźnię i budujemy kolejne farmy – nasi ludzie czekają na żywność.



9 Jeśli wszystkie kroki wykonujemy w mniej niż 15 minut, mamy szansę, że nasz oddział odetnie wroga od surowców. Potem awansujemy do kolejnej epoki i budujemy w środku jego bazy własny ratusz. Wygraną mamy w kieszeni.

Sprawdzamy swój ranking i podziwiamy najlepszych

Najpopularniejsze gry strategiczne pozwalają graczom na branie udziału w rankingach zwanych też drabinkami. System przyznawania punktów za zwycięstwa bazuje na skomplikowanym wzorze matematycznym zbliżonym do rankingu szachowego. Zwycięstwo z graczem notowanym niżej od nas przynosi niewiele punktów, a porażka jest kosztowna. Dlatego **warto grać z lepszymi** – zyski są duże, a potencjalne straty niewielkie. Wystarcza wygrywać, co oczywiście nie jest łatwe.

Level	Race	Player Name	XP	Wins	Losses
38		Ownage-NE	16,430	412	193
37		SK.Insomnia	16,384	269	79
37		PeonIsGay	16,049	266	81
37		Celoz	15,797	303	42
36		Forze_Kiborg	15,884	223	44
36		UGonnaDiE	15,613	271	78
36		006Trevelyan	15,595	298	102
36		Wolf.CsT	15,500	335	153
35		mTw-TakeR	15,315	185	24
35		aT-InToX	15,095	223	54
35		1337]coReY	15,001	316	111
35		SK.SuRviVoR	14,985	191	31
34		aT-Blatty	14,850	174	21

1 Ranking Warcrafta III dostępny w serwisie **www.battle.net** zawiera między innymi informację o ulubionej rasie gracza. Początkowo w czołówce dominowały Nocne Elfy, jednak po balansujących siłę armii zmianach wprowadzonych w kolejnych łatkach ludzie, orkowie i nieumarli stali się równie mocni.

Age of Empires II

Game Rooms
Getting Started
Tips & Strategies
Ratings
Tournaments & Events
Downloads
Related Links
Game Help

I GRADUATED IN: 1993 1983 1973

classmates

Ratings

‹ Previous 25 | Next 25 › Top 25 Search Ratings FAQ

118414 Ranked Players

Rank	Player	Rating	Wins	Losses	Ties	Incomplete	Streak
1	_CrUeL_...	3738	231	0	0	0	231W
2	LuvOunDa...	3649	157	1	0	0	85W
3	DelvloLi...	3637	237	6	0	0	166W
4	THOMAS_B ...	3226	231	0	0	0	231W
5	_3JeMeNt...	3101	118	0	0	2	118W
6	tHePhReA...	3023	133	10	0	10	92W
7	XxEvilGo...	3016	199	5	0	17	132W
8	ROBIN_HO...	3003	358	44	0	21	16W
9	STeA1Th_...	3000	155	5	0	1	138W
10	Resident...	2941	104	1	0	0	90W
11	FiNaL_Ar...	2861	90	0	0	1	90W
12	M1_PL	2707	83	1	0	0	49W
13	DeAtH_2_...	2702	124	1	0	0	83W

Go To:
Strategy Games
Game Index
Photosensitive Seizure

2 Serwis **www.zone.com** prowadzi między innymi ranking gry Age of Empires II, w którym zawarta jest informacja o największej liczbie wygranych pod rząd meczy oraz mnóstwo innych statystyk dostępnych po kliknięciu na nazwę gracza. Najlepsi dowódcy mają na koncie ponad 200 zwycięstw pod rząd!

Uważamy na oszustów

Gracze używający programów do oszukiwania przeciwników są najbardziej znienawidzonymi członkami sieciowej społeczności. Programy umożliwiające oszukiwanie dostępne są prawie wyłącznie do najpopularniejszych gier. Najczęstsze oszustwo to **maphackowanie** (wymowa: maphakowanie), czyli odkrywaniu za pomocą programu całej mapy, na której toczy się walka. Oszustwa możemy się jedynie domyślić, na przykład gdy przeciwnik w podejrzany sposób zawsze uprzedza nasze ruchy.



1 Oto normalne pole widzenia gracza w trakcie rozgrywki w StarCrafcie. Nieodkryte jeszcze części mapy oraz jednostki przeciwnika są niewidoczne. Wprawni gracze dzięki temu oszukują wroga spodziewającego się ataku małych sił. W rzeczywistości za plecami medyka czają się marines.



2 Po użyciu maphacka na ekranie pojawiają się niewidoczne do tej pory miejsca na mapie oraz jednostki wroga. Oszust korzystający z tego narzędzia nigdy nie daje się zaskoczyć. Jeśli na każdy nasz atak czekają odpowiednio dobrani obrońcy, mamy prawo podejrzewać nieuczciwość wroga.

Tajne kody

Zwycięstwo za wszelką cenę – ta idea przyświeca każdemu generałowi. Jeśli komputerowy przeciwnik z łatwością odpiera nasze ataki, sięgamy po tajną broń: sprawdzone kody GIER EXTRA. Nie oprze się im nawet najstraszniejszy wróg!

StarCraft

Trzy cywilizacje mają równe szanse w kosmicznym konflikcie. Ale dzięki tajnym kodom GIER EXTRA to nasza rasa dyktuje warunki na polu bitwy



Dzięki kodowi black sheep wall widzimy wszystkie wrogie wojska i zabudowania na mapie. Dzięki temu planujemy operację, nie obawiając się zaskoczenia



Oddział nieśmiertelnych jednostek bezlitośnie niszczy siły przeciwnika i jego bazę

1 Uruchamiamy StarCrafta, klikając po kolei na przyciski Start, Programy, Starcraft, Starcraft.

2 Aby rozpocząć nową rozgrywkę, klikamy na przycisk Single Player, a następnie wybieramy jedną z trzech dostępnych w grze kampanii, klikając na przyciski Zerg, Terran lub Protoss. Jeśli rozpoczęliśmy już zabawę wcześniej, klikamy na przycisk Load Saved i w menu, które się pojawia, wczytujemy zapisany stan gry.

3 Podczas rozgrywki wciskamy klawisz Enter. Pojawia się napis Message:, po którym wpisujemy podane w znajdującej się poniżej tabeli tajne kody. Zatwierdzamy je, ponownie wciskając klawisz Enter. Jeśli wykonaliśmy całą operację poprawnie, na ekranie pojawia się napis Cheat Enabled oznaczający włączenie kodu. Podajemy kilka sztuczek i śmiało wyruszamy przeciwko nawet najliczniejszej armii!

Wciskamy klawisz Enter, wpisujemy kody i zatwierdzamy je, ponownie wciskając Enter

kod	działanie
show me the money	mamy 10 000 jednostek gazu i minerałów więcej
whats mine is mine	mamy 500 jednostek minerałów więcej
breathe deep	mamy 500 jednostek gazu więcej
something for nothing	nasze jednostki mają wszystkie możliwe ulepszenia
operation cwal	wznoszenie budynków trwa bardzo krótko
the gathering	moc psioniczna jednostek jest nieskończona
power overwhelming	nasze jednostki i budynki są odporne na ataki wrogów
war aint what it used to be	widzimy cały teren, na którym już byliśmy
black sheep wall	widzimy całą mapę
noglues	przeciwnik nie używa sił psionicznych
modify the phase variance	budujemy każdy rodzaj jednostek
there is no cow level	wygrywamy misję
terranX	gramy Terranami w misji, której numer wpisujemy zamiast **X**
zergX	gramy Zergami w misji, której numer wpisujemy zamiast **X**
protossX	gramy Protossami w misji, której numer wpisujemy zamiast **X**
staying alive	gramy dalej po wykonaniu wszystkich zadań misji

Warcraft III: Reign of Chaos

Gdy korzystamy z poniższych sztuczek, nasze wojska z łatwością podbijają krainę Azeroth, kpiąc sobie z bezsilnych przeciwników

1 Uruchamiamy grę, klikając w Windows po kolei na przyciski Start, Programy, Warcraft III, Warcraft III.

2 Wybieramy Jeden gracz, Kampania i klikamy na Własna gra, by zacząć nową grę albo na Wczytaj zapisaną grę, by wczytać stan gry.

3 Podczas zabawy wciskamy Enter. Na ekranie pojawia się okno, w którym wpisujemy kody z tabeli obok. Zatwierdzamy je, wciskając ponownie klawisz Enter. Poprawność wpisanego kodu potwierdza napis Oszustwa dostępne!.



Rozbłysk wokół postaci oznacza, że właśnie stała się nieśmiertelna. Nasi wrogowie są teraz w poważnych tarapatach

Po wpisaniu każdego z poniższych kodów zatwierdzamy go klawiszem Enter

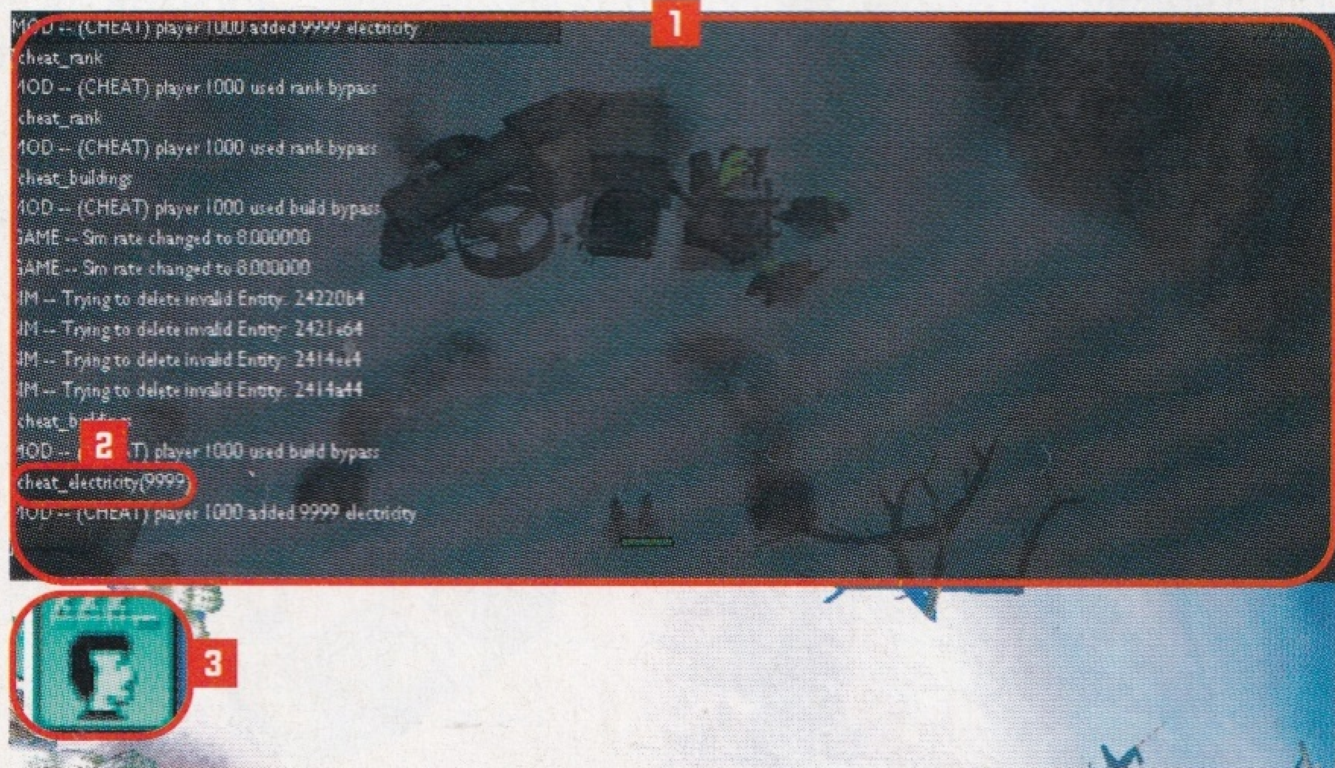
kod	działanie
keysersoze X	wzbogacamy się o tyle sztuk złota, ile wpisujemy w miejsce **X** (maksymalnie o 1 000 000)
leafittome X	mamy tyle jednostek drewna więcej, ile wpisujemy w miejsce **X** (maksymalnie 1 000 000)
greedisgood X	mamy tyle sztuk złota i jednostek drewna, ile wpisujemy w miejsce **X** (maksymalnie 1 000 000)
allyourbasearebelongtous	wygrywamy aktualną misję
somebodysetusupthebomb	przegrywamy aktualną misję
warpten	szybciej wznosimy budynki i szkolimy jednostki
riseandshine	pora dnia zmienia się na poranek
lightsout	pora dnia zmienia się na popołudnie
pointbreak	nie obowiązują nas ograniczenia żywności
iseedeadpeople	odkrywamy mapę
whosyourdaddy	jednostki są nieśmiertelne i zabijają wroga jednym trafieniem
strenghtandhonor	przegrywamy misję, ale wciąż dowodzimy jednostkami
whoisjohngalt	szybciej opracowujemy wynalazki
sharpandshiny	wyższy poziom ulepszeń
synergy	w kampanii nie obowiązują nas ograniczenia rozwoju
thereisnospoon	nieskończona energia magiczna
motherland human X	gramy ludźmi w misji, której numer (od 1 do 12) wpisujemy zamiast **X**
motherland undead X	gramy nieumarłymi w misji o numerze **X** (od 1 do 12)
motherland orc X	gramy orkami w misji o numerze **X** (od 1 do 12)
motherland nightelf X	gramy nocnymi elfami w misji o numerze **X** (od 1 do 12)

Impossible Creatures

Tworzenie niemożliwych stworzeń wciąga tak, że zapominamy o rozbudowie bazy. Ale to nic! Rozwiązujemy problem dzięki kilku kodom

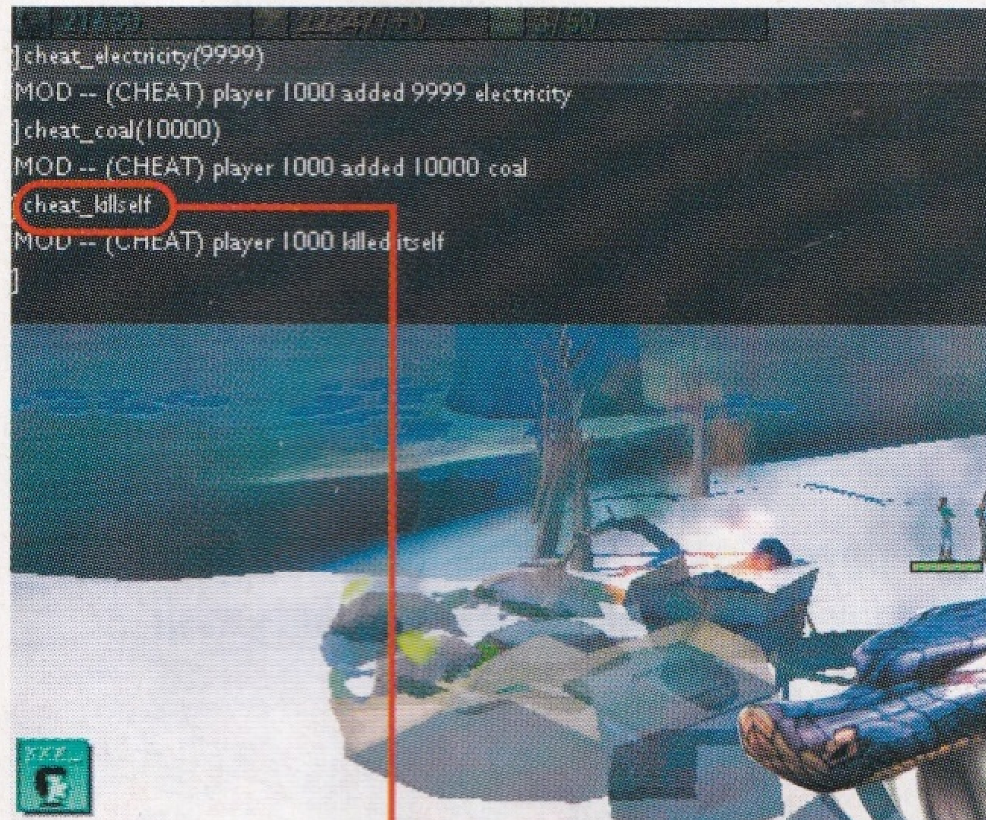
1 Uruchamiamy Impossible Creatures, klikając kolejno na przyciski Start, Programy, Microsoft Games, Impossible Creatures, Impossible Creatures. Wszystkie kody działają tylko w trybie kampanii, więc w menu głównym gry klikamy na CAMPAIGN.

2 W czasie rozgrywki wciskamy klawisz ~ (tylda, pod esc). Pojawia się okno, w którym wyświetlane są systemowe informacje gry **1**. Wpisujemy w nim z klawiatury kody **2** wybrane z tabelki po prawej. Każdy z nich zatwierdzamy, wciskając klawisz Enter. Poprawność wpisanego kodu potwierdza ikonka **3**.



Poniższe kody wpisujemy, zatwierdzając je klawiszem Enter

kod	działanie
cheat_coal(X)	dostajemy tyle węgla, ile wpisujemy w miejsce **X**
cheat_electricity(X)	dostajemy tyle jednostek elektryczności, ile wpisujemy w miejsce **X**
cheat_buildings	wznosimy dowolny rodzaj budynku
cheat_killself	niszczymy swoją bazę i kończymy grę



W kilka sekund tajne sztuczki dają nam więcej węgla i elektryczności, niż zebralibyśmy przez wiele godzin gry ⊙! Z takim zapleczem jesteśmy niepokonani

Kod cheat_killself ⊙ niszczy naszą bazę. Używamy go, gdy mamy ochotę obejrzeć fajerwerki

Age of Empires II: The Age of Kings

Budujemy niezwyciężone imperium za pomocą sztuczek. Dzięki nim nasze królestwo opływa w bogactwa, a wojska miażdżą wrogów

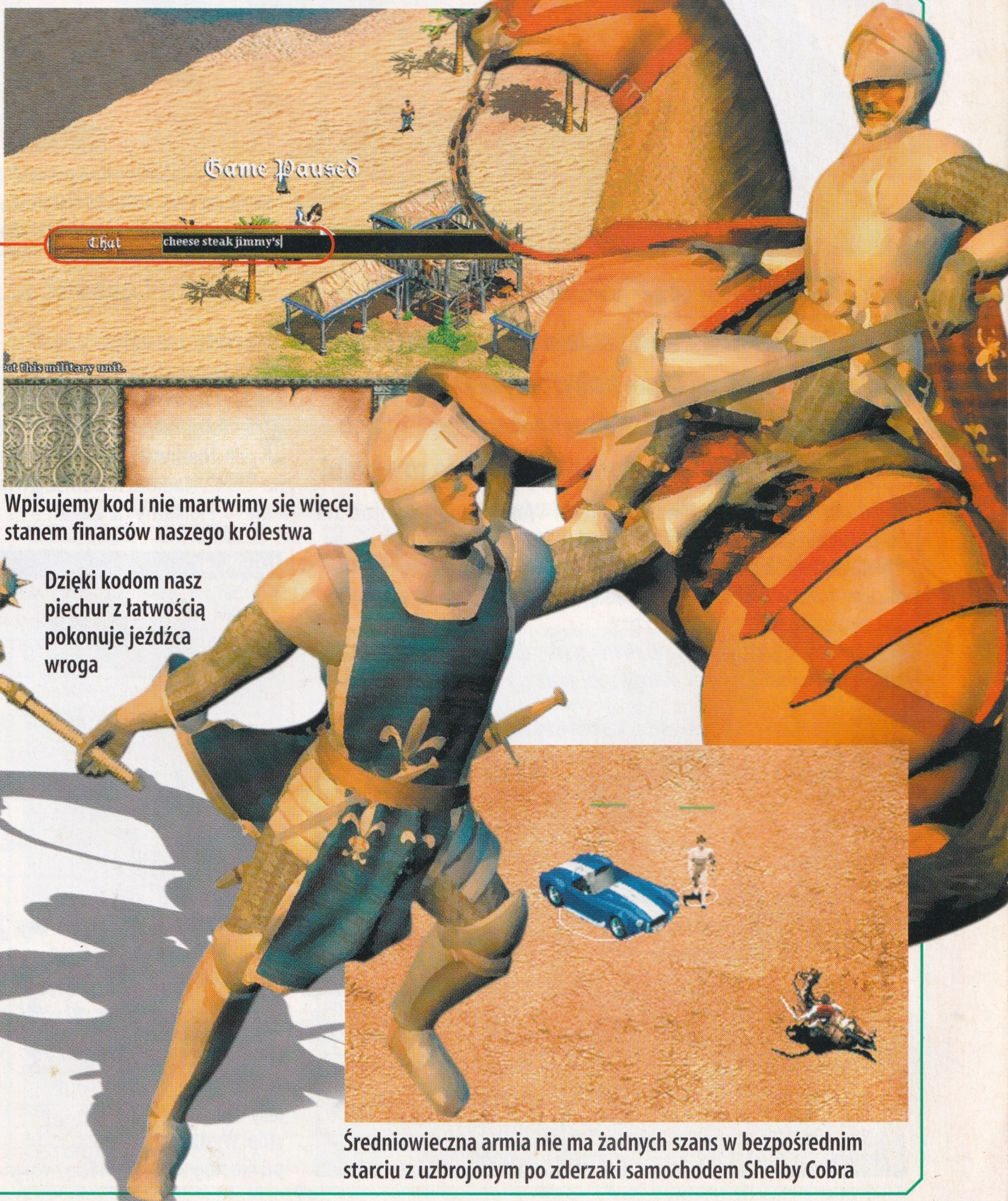
1 Uruchamiamy grę Age of Empires: The Age of Kings, klikając po kolei na następujące przyciski: Start, Programy, Microsoft Games, Age of Empires II, Age of Empires II.

2 Teraz wybieramy Single player i Campaigns albo Random Map. Następnie wybieramy ustawienia i klikamy na Start Game. **Uwaga:** Kody nie działają w trybie wieloosobowym.

3 Podczas gry wciskamy Enter i w pojawiającym się oknie ⊙ wpisujemy tajne kody z poniższej tabelki.

Poniższe kody wpisujemy, zatwierdzając je Enterem

kod	działanie
rock on	dostajemy 1000 kamieni
lumberjack	dostajemy 1000 sztuk drewna
robin hood	dostajemy 1000 sztuk złota
cheese steak jimmy's	dostajemy 1000 jednostek jedzenia
marco	odkrywamy całą mapę
polo	usuwamy mgłę wojny z całej mapy
aegis	szybciej budujemy
natural wonders	sterujemy zwierzętami
i r winner	wygrywamy misję
resign	przegrywamy misję
i love the monkey head	w naszej wiosce pojawia się szybki zwiadowca
how do you turn this on	w wiosce pojawia się... samochód Shelby Cobra wyposażony w dwa działka maszynowe
torpedoX	niszczymy przeciwnika numer **X**
black death	niszczymy wszystkich przeciwników, z którymi walczymy w danej misji
to smithereens	w naszej początkowej wiosce pojawia się nowa, przydatna jednostka: sabotażysta



Wpisujemy kod i nie martwimy się więcej stanem finansów naszego królestwa

Dzięki kodom nasz piechur z łatwością pokonuje jeźdźca wroga

Średniowieczna armia nie ma żadnych szans w bezpośrednim starciu z uzbrojonym po zderzaki samochodem Shelby Cobra

Age of Mythology

Izyda wie, że dzięki tajnym kodom jej wyznawcy zmiotą przeciwników





Oto trzy kody na jednym ekranie – oddział zamieniony w kozy, woda wyglądająca jak krew i komunikat o wygranej misji



Dzięki tajnemu kodowi **WUV WOO** do akcji wchodzi fioletowa kawaleria powietrzna

Świat tej gry jest pełen cudów. Dlatego nasi wrogowie tylko trochę się dziwią, gdy atakuje ich kanadyjski niedźwiedź laserowy, latające hipopotamy i gigantyczny ogrodnik z grabiami

1 Uruchamiamy grę Age of Mythology, klikając na ikony Start, Programy, Microsoft Games, Age of Mythology i Age of Mythology.

2 Wybieramy opcję Single Player, a następnie klikamy na przycisk Random Map lub na Play Campaign, aby zagrać w nową grę. Jeżeli chcemy kontynuować wcześniejszą rozgrywkę, klikamy na przycisk Load Saved Game, aby wczytać jej zapisany stan.

3 Podczas gry wciskamy Enter. Pojawia się okno, w którym wpisujemy kody z tabeli po prawej stronie. Zatwierdzamy je, ponownie wciskając Enter. Jeśli wpisujemy je źle, na ekranie pojawia się napis składający się z nazwy naszego imperium i niepoprawnego kodu. **Uwaga:** Wszystkie kody wpisujemy wielkimi literami.



Cisza przed burzą. Już za chwilę naciśniemy Enter, a wtedy świat ujrzy cud produkcji jedzenia z powietrza. A potem zaleje go wielka armia

Medieval: Total War

Jak najprościej zasłużyć sobie na miano wielkiego króla? Zastosować tajne kody, dzięki którym potęga ekonomiczna i militarna naszego średniowiecznego państwa nie ma sobie równych!

1 Uruchamiamy grę Medieval: Total War, klikając kolejno na przyciski Start, Programy, Total War.

2 Następnie klikamy na przycisk Single Player i wybieramy New Campaign, aby rozpocząć nową kampanię, albo na Load Campaign, aby wczytać zapisany uprzednio stan gry.

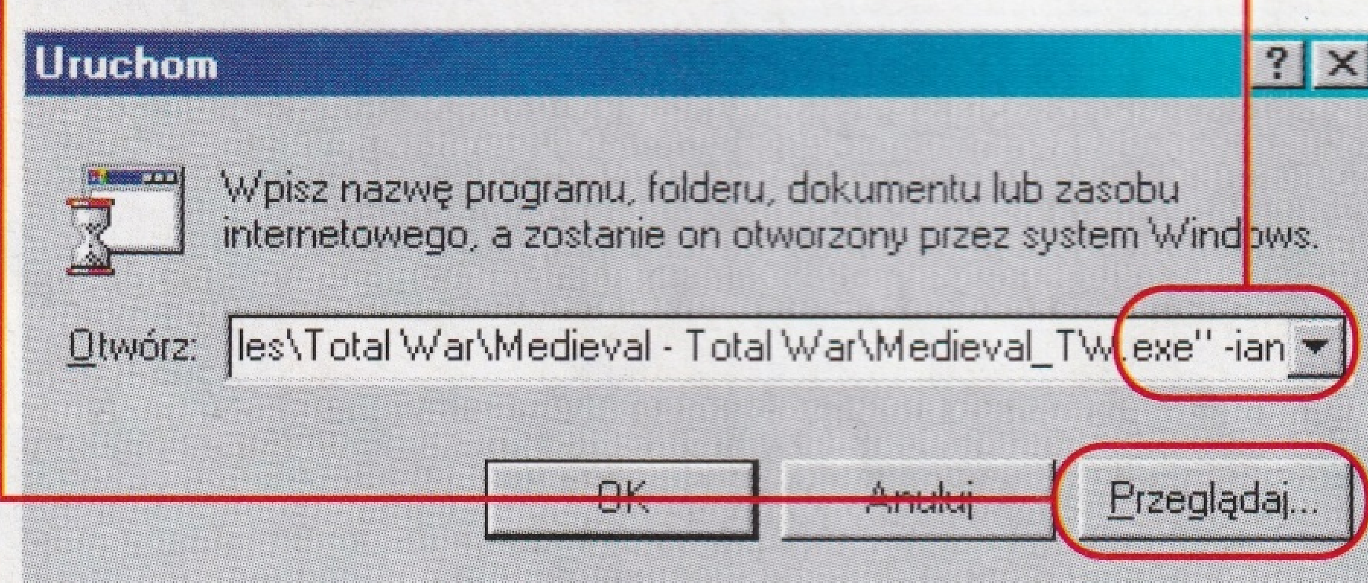
3 Podczas gry wpisujemy w równym tempie kody wybrane z poniższej tabeli. **Uwaga:** każdy zaczynamy i kończymy kropką.

Poniższe kody wpisujemy, zatwierdzając je Enterem

kod	działanie
.mefoundsomeau.	wszystkie prowincje mają złoto
.mefoundsomeag.	wszystkie prowincje mają srebro
.mefoundsomecu.	wszystkie prowincje mają miedź
.viagra.	wszystkie prowincje mają żelazo
.matteosartori.	odkrywamy całą mapę
.deadringer.	nasze królestwo staje się bogatsze o milion florenów
.worksundays.	znacznie szybciej szkolimy jednostki i wznosimy budynki
.badgerbunny.	wznosimy wszystkie rodzaje budynków i szkolimy wszystkie dostępne jednostki
.conan.	gramy barbarzyńcami

4 By włączać kody pojedynczymi klawiszami, w menu Start klikamy na Start, Uruchom i na .

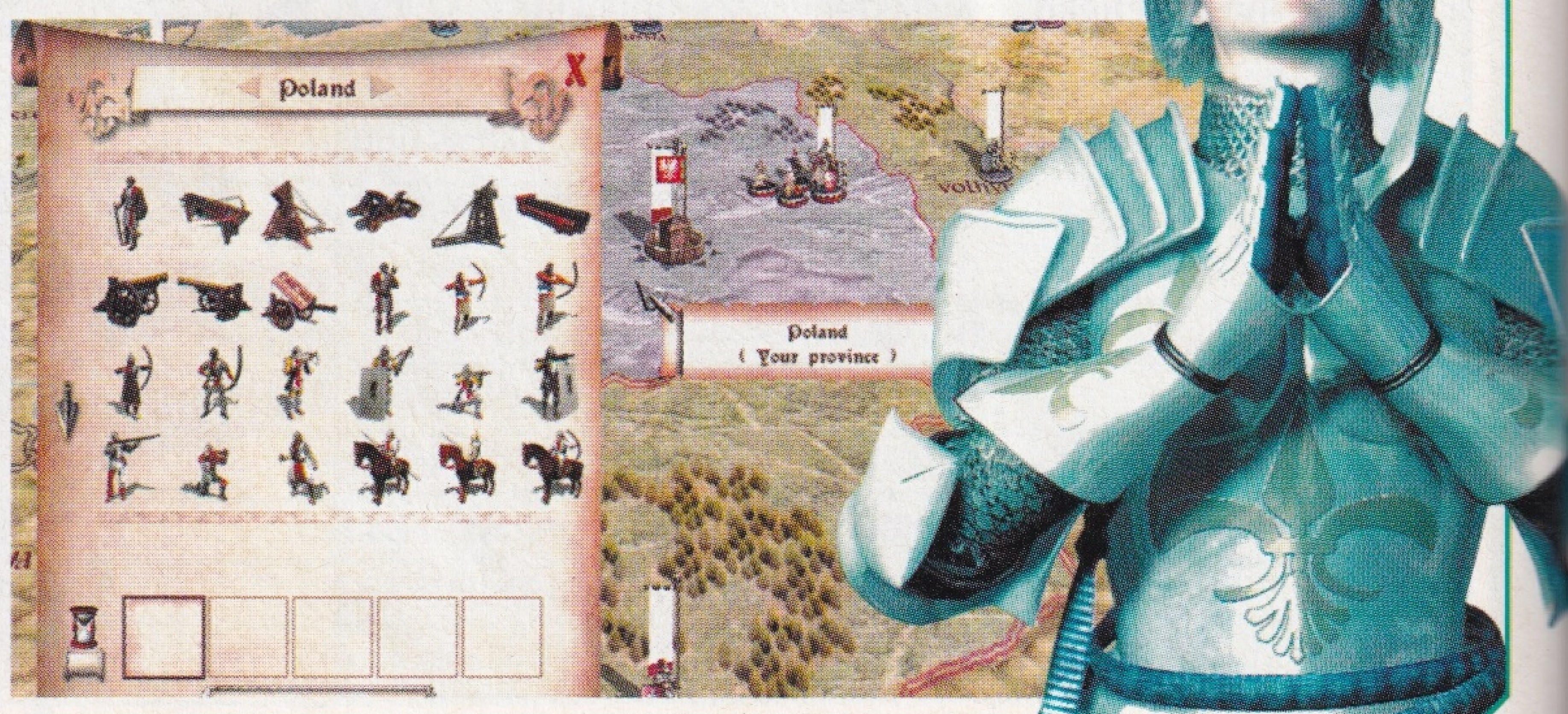
5 W folderze gry kilkamy na plik **Medieval_TW**, a potem na Otwórz. Na końcu dopisujemy -ian i klikamy na OK.



Kody włączamy, naciskając pojedyncze klawisze

klawisz	działanie
A	komputer przejmuje kontrolę nad naszym państwem
G	widzimy wszystkie prowincje i wojska
I	włączamy/wyłączamy sztuczną inteligencję wroga
Ctrl+I	wyłączamy okienka na ekranie, na przykład okno mapy

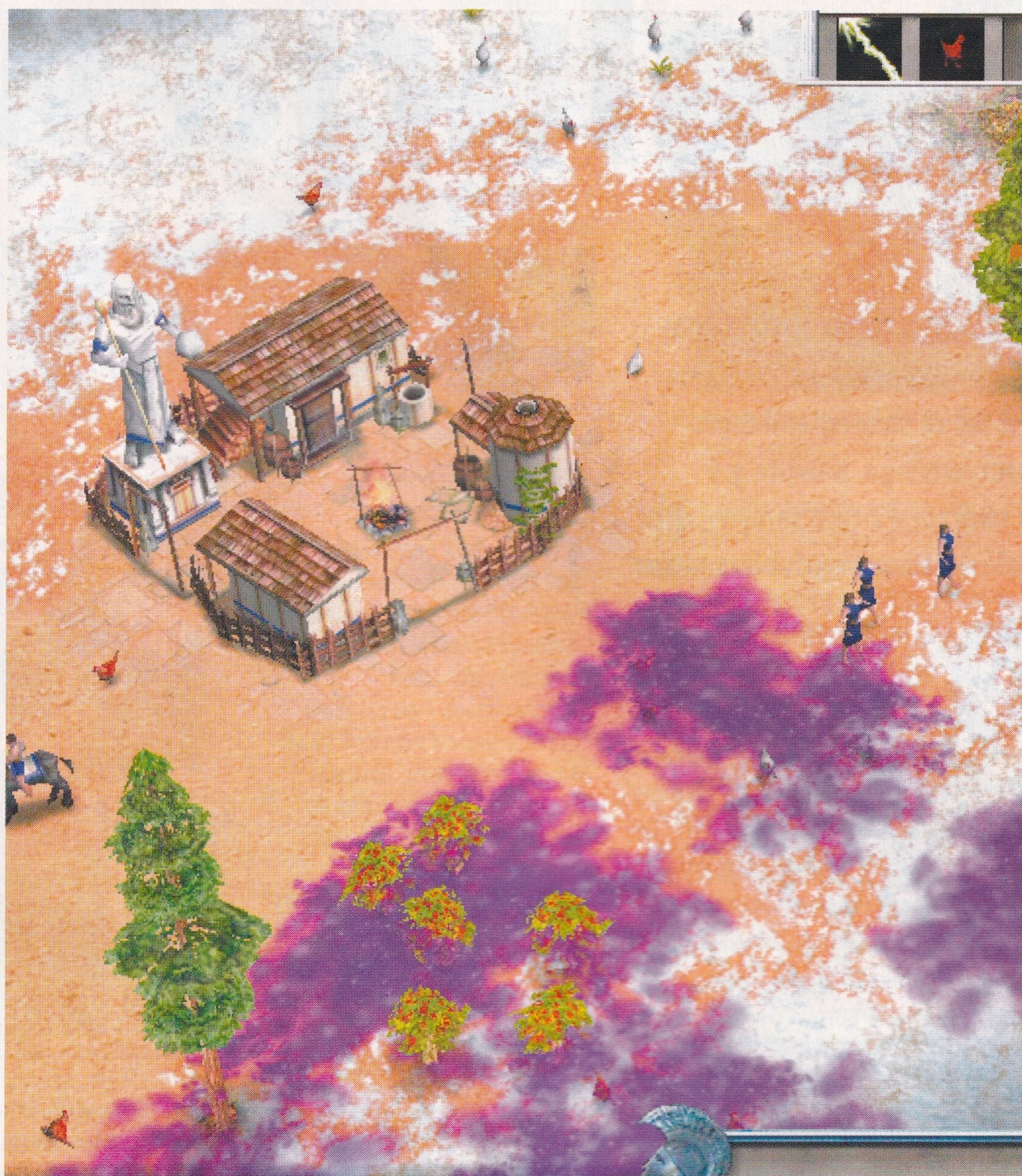
Można spędzać godziny, modląc się o boską interwencję, która przechyli szalę zwycięstwa. Najlepsi generałowie wiedzą jednak, że tajne kody **GIER EXTRA** przychodzą z pomocą szybciej



Wielka armia, bogate państwo oraz pełna wiedza o wojskach przeciwnika. Takie atuty dają nam kody **GIER EXTRA**! Zwycięstwo leży u naszych stóp. Wystarczy po nie sięgnąć

Poniższe kody wpisujemy, zatwierdzając je Enterem

kod	działanie
JUNK FOOD NIGHT	wielka wyżerka: dostajemy 1000 jednostek jedzenia
ATM OF EREBUS	dostajemy 1000 sztuk złota
TROJAN HORSE FOR SALE	dostajemy 1000 sztuk drewna
BAWK BAWK BOOM	mamy boską moc zrzucania bomb kurczakowych
DIVINE INTERVENTION	korzystamy ze zużytych wcześniej boskich mocy
L33T SUPA H4X0R	budujemy szybciej
WUV WOO	pojawia się latający hipopotam
TINES OF POWER	pojawia się wielki ogrodnik
LAY OF THE LAND	odkrywamy mapę
UNCERTAINTY AND DOUBT	mapa zostaje ponownie ukryta
O CANADA	pojawia się broń zagłady – kanadyjski niedźwiedź laserowy
WRATH OF THE GODS	mamy najsilniejsze boskie moce
MOUNT OLYMPUS	wyższe uwielbienie bogów
PANDORAS BOX	nowe, losowe boskie moce
IN DARKEST NIGHT	zmiana pory dnia
RED TIDE	woda ma kolor czerwony
SET ASCENDANT	widzimy na mapie wszystkie zwierzęta
CONSIDER THE INTERNET	spowolnienie jednostek
ISIS HEAR MY PLEA	dostajemy do dyspozycji małą armię i bohatera
GOATUNHEIM	otrzymujemy moc zamieniania postaci w kozy
FEAR THE FORAGE	otrzymujemy moc przywoływania chodzących drzew
THRILL OF VICTORY	wygrywamy misję
MR. MONDAY	poziom inteligencji komputerowego przeciwnika rośnie



Kurczaki spadły z niebios na wioskę. Mieszkańcy zdziwili się nieco, ale początkowo myśleli, że to nowa promocja KFC. Zmienili zdanie, gdy kurczaki zaczęły wybuchać

Shogun: Total War

Dzięki kodom GIER EXTRA błyskawicznie podbijamy Japonię szogunów. Nasz daimyo może się teraz skupić na płodzeniu potomków – z tym zadaniem radzi sobie bez pomocy kodów

1 Uruchamiamy grę, klikając na przyciski Start, Programy, Total War, Shogun - Total War i Shogun - Total War. Następnie wybieramy Nowa gra i Pełna kampania, aby zacząć kampanię, albo Wczytanie gry, aby wczytać zapisany wcześniej stan gry.

2 W trakcie rozgrywki wpisujemy na ekranie mapy podane niżej tajne kody. Włączają się automatycznie.

Poniższe kody wpisujemy, zatwierdzając je Enterem

kod	działanie
.matteosartori. lub .daggins.	odkrycie mapy
.muchkoku.	nieskończenie wiele koku
.conan.	mamy możliwość zaczęcia gry jako Clan Hojo



Odkrywamy mapę i bogacimy się, wpisując jedynie dwa kody. Już wkrótce nasza potęga wzrośnie tak, że rywalom pozostanie popełnić seppuku

Sudden Strike

Nieśmiertelni żołnierze i pełna znajomość pola walki to nieocenione atuty podczas niespodziewanego ataku. Tajne kody dają nam możliwość błyskawicznego wygrania drugiej wojny światowej dowolną ze stron

1 Uruchamiamy grę, klikając na Start, Programy, Sudden Strike, Sudden Strike. Następnie wybieramy GRA POJEDYNCZA i NOWA KAMPANIA albo POJEDYNCZE MISJE, by zacząć nową rozgrywkę, lub WCZYTAJ GRĘ, by wczytać zapisany wcześniej stan gry.

2 Podczas gry wciskamy klawisz Enter. Na ekranie pojawia się napis **Wszyscy:**, po którym wpisujemy w jednej linii kody wybrane z poniższej tabelki. Zatwierdzamy każdy z nich, wciskając ponownie klawisz Enter.



Nieśmiertelni żołnierze ruszają na spotkanie czołgów równie ochoczo jak czterej pancerni



Po wpisaniu kodów przechodzimy do historii jako najzdolniejszy dowódca drugiej wojny światowej

Poniższe kody wpisujemy, zatwierdzając je klawiszem Enter

kod	działanie
**superman	nasze jednostki są nieśmiertelne
**Starcraft	transportowce zrzucają desant piechoty
**nofog	odkrywamy całą mapę
**staticfog	ponownie zakrywamy odkrytą mapę

Ewolucja w czasie rzeczywistym

Nowoczesny czołg Abrams i bunkier na gąsienicach z I wojny światowej nie różnią się fundamentalnie. Tak samo jest też ze strategiami czasu rzeczywistego. Kolejne gry są tworzone z tych samych, choć stale doskonalonych elementów

Okazuje się, że w najnowszych grach jest więcej naśladownictwa, niż nam się wydaje. Większość opiera się na utartym schemacie: wydobywamy surowce, rozbudowujemy zaplecze, czyli taką czy inną bazę, ulepszamy jednostki, tworzymy potężną armię i hajda na wroga!

NIEREALNE PODSTAWY

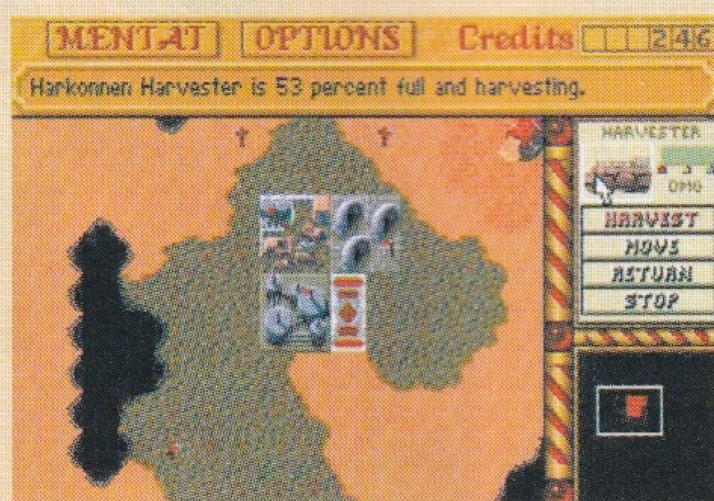
Dwa podstawowe motywy: budowanie bazy i zbieranie surowców przez jednostki były już w pierwszej klasycznej grze tego gatunku – Dune II – w 1992 roku! Niemal równie stara jest mgła wojny, ograniczenie widoczności do obszaru, który widzą nasze jednostki. Wśród pierwszych stosujących ją gier był Space Hulk (1993) i Warcraft II (1995).

Dune II ustaliła skalę, w jakiej toczą się bitwy. Rzadko dowodzimy dużymi oddziałami. Zwykle kierujemy pojedynczymi jednostkami, wykonując zadania natury taktycznej. Rozbudowa armii w biegu nie pasuje do tej skali: bitwy trwają kilka godzin, a podstawowe szkolenie piechoty to co najmniej kilka tygodni.

Nierealistyczny jest też zasięg wzroku jednostek. W Warcrafcie II katapulty widziały prawie dwa razy dalej od bystrookich łuczników!

W KILKA SEKUND Z RUDY CZOŁG

Droga, jaką przebywają surowce, nim zmieniają się w działa i pancerze, jest długa i skomplikowana. Ale nie w strategiach czasu rzeczywistego – na przykład autorzy Dune II poradzili sobie z tym problemem, skracając czas tworzenia jednostek do pojedynczych minut i każąc graczowi doglądać każdej żniwiarki zbierającej miejscowy surowiec – przyprawę. To uproszczenie do dziś jest powielane przez twórców strategii czasu rzeczywistego.



W 1992 w Dune II powstał powielany po dziś schemat wydobycia surowców


Hegemonia z roku 2003 nadal z niego korzysta: kopalnie eksploatują asteroidy

SPECJALIŚCI

Teleskopowy wzrok katapult to wczesny symptom zasady obowiązującej od czasów Command & Conquer (1995) we wszystkich dobrych strategiach czasu rzeczywistego. Jednostki mają unikatowe zalety i wady sprawiające, że dany typ wojska dobrze walczy z jednymi przeciwnikami, ale słabo z innymi. Na przykład w Command & Conquer czołgi niszczyły lekkie pojazdy i budynki, ale nie radziły sobie z piechotą. Dzięki tej zasadzie armie są urozmaicone.

W Dune II urozmaicenie było tylko pozorne: mieliśmy co prawda aż cztery typy piechoty, trzy rodzaje pojazdów kołowych, cztery typy czołgów i dwa rodzaje wyrzutni rakiet, ale nic nam to nie dawało, bo pojazdy różniły się tylko siłą ognia i ceną. Gracz wybierał najlepszy czołg i opierał na nim armię.

RÓŻNE STRONY

Dużo lepiej było w Dune II ze zróżnicowaniem stron konfliktu. Jeden z rodów potrafił przeciągać wrogie jednostki na swoją stronę, inny dysponował bronią atomową. Z kolei w Warcrafcie ludzie i orkowie rzucali różne zaklęcia. Podczas gdy jedna rasa leczyła swoich rannych, druga zmieniała zabitych w walce żołnierzy w chodzące szkielety.

Ale najbardziej różniły się rasy w StarCrafcie (1998). Każda miała inny zestaw jednostek, bez dokładnych odpowiedników w armiach pozostałych frakcji, co narzucało nam inną taktykę rozgrywki. W niewielu grach autorzy idą tak daleko, bo im większa różnorodność, tym większe trudności z wyważeniem sił jednostek. Producent StarCrafta wydał do niego kilka łatek poważnie zmieniających parametry oddziałów, bo początkowo szanse nie były równe. Dziś gry, w których frakcje niemal nie różnią się od siebie, to przeżytek.

GRUPY I KOLEJKI

Rozgrywka znacznie zyskuje, gdy możemy ustawiać naszych żołnierzy w szyki. Pierwszy raz robiliśmy to w Centurionie z roku... 1990! Od kształtu formacji zależy, czy wszystkie jednostki atakują jednocześnie czy po kolei, czy koncentrują ogień na jednym wrogu czy ostrzeliwują kilku, czy wróg z kolei skupia się na prowadzącym czy też staje naprzeciw niego zwarty front, wreszcie czy oddziały słabe, ale atakujące przeciwnika z dystansu są chronione przez mocne, dobrze walczące w zwarciu.

W grach czasu rzeczywistego zwykle brakuje nam czasu właśnie, wygodą jest więc możliwość wydawania kilku rozkazów do wykonania po kolei. Kolejkowanie produkcji wprowadzono już w Command & Conquer (1995), a rozkazów dla jednostek – w Red Ghost (1996).



1995



Rys.: SIMSON

BUDOWANIE BAZY



Bazy skupione na małym obszarze budowaliśmy już w Command & Conquer

W prawdziwej wojnie zakłady pracujące dla armii są rozrzucone na dużym obszarze, a wojsko broni nie tylko kopalń i fabryk, ale też miast i szlaków komunikacyjnych. Stąd bierze się linia frontu – chronione jest całe terytorium. W strategiach czasu rzeczywistego bronimy tylko pojedynczych punktów – naszych baz. Zamiast frontu mamy wieżyczki obronne rozstawione wokół budynków.



Pomysł wiecznie żywy: oto baza ze współczesnego Age of Mythology

WIĘCEJ GŁĘBI

Podczas gdy wpływ sterowania na grę jest subtelny, inny, również czysto techniczny wynalazek wywołał małą rewolucję. Kosmiczne pole walki Homeworlda (1999) jest w pełni trójwymiarowe. W tej grze przeciwnicy atakują z sześciu kierunków: także z góry i dołu. Trójwymiarowe formacje są skuteczniejsze niż szeregi statków – atakują wrogów ze wszystkich stron, a ostrzał od góry i dołu trafia w słabsze części pancerza.



Homeworld wprowadził do gier czasu rzeczywistego trzeci wymiar. Dzięki temu rozwiązaniu nasze pojazdy mogą atakować przeciwnika także z góry i z dołu. Daje nam to nowe możliwości taktyczne

Trzeci wymiar – wysokość – wykorzystano w wielu innych grach. Na przykład w StarCrafcie jednostka stojąca u podnóża płaskowyżu nie atakuje wręcz oddziału stojącego na górze. W wielu innych grach, takich jak Myth, Warhammer: Dark Omen czy Praetorians wysokość ma duże znaczenie: lepiej bronić się na pagórku, szarżować z góry, a zasięg ostrzału jednostek stojących na wzniesieniu jest większy.

DOŚWIADCZENIE

System zdobywania doświadczenia po raz pierwszy pojawił się w grze Stronghold (1993). Zazwyczaj żołnierze dostają punkty doświadczenia za zabitych wrogów. Dzięki nim awansują na kolejne stopnie rozwoju i zwiększają swoje umiejętności. W wielu grach doskonalimy cechy, opracowując nowe rodzaje broni, pancerzy i ulepszenia. Tak było w serii Warcraft, póki w trzeciej części nie wprowadzono systemu mieszanego: zwykli żołnierze awansują przez ulepszanie broni, bohaterowie zdobywają doświadczenie w walce.

PRZYSZŁOŚĆ

Strategie czasu rzeczywistego rozwijają się w kilku kierunkach. Pierwszy to łączenie gatunku ze stategiami turowymi, co sprawdza się w serii Total War. Wyraźny jest też zwrot w kierunku grafiki 3D. Na razie nie wymyślono sposobów sprawnego dowodzenia, gdy widzimy świat oczami bohatera. Trwają próby w rodzaju gry Empires: Dawn of the Modern World, gdzie będziemy kierować wojskiem z góry, mając możliwość oglądania świata z perspektywy żołnierza.

Coraz lepsze są tryby gry wieloosobowej. Pierwsze gry z serii Command & Conquer miały dobrą fabułę i słaby tryb wieloosobowy. W najnowszej części gra samotna to w zasadzie dodatek.

Niezależnie od tego, w co zagramy w przyszłości, liczymy, że zabawa będzie tak dobra, że nie zauważymy podobieństwa do gier z dawnych czasów.

NIEPOKORNI



Commandos to przykład nietypowej strategii czasu rzeczywistego

Nie każda strategia powiela utarte schematy. Do takich wyjątków należy Commandos, hit z roku 1998. Dowodzimy grupką żołnierzy, z których każdy ma inne umiejętności. Gra stworzyła nowy podgatunek, doczekała się kontynuacji i naśladowców.
W polskiej grze Reflux z roku 1998 w każdej misji dostajemy pieniędze na roboty bojowe. Po stracie robota wydane nań pieniądze wracają do nas. Sukces zależy od wykorzystania cech robotów i ukształtowania terenu. Niestety Reflux zrobił klapę i nie ma następców.

MGŁA WOJNY WZBOGACA ROZGRYWKĘ



Mgła wojny w Warcrafcie II odzwierciedlała zasięg wzroku jednostek



Pomysł w niezmienionej formie przetrwał w trójwymiarowym Warcrafcie III

Ten pozornie prosty element nadaje rozgrywce nowy wymiar. Kiedy wróg nie może nas zobaczyć, podchodzimy go i pokonujemy atakami z zaskoczenia. Sami, nie widząc jego wojsk, nie możemy przewidzieć, skąd nadejdzie atak, więc stawiamy posterunki we wszystkich zagrożonych punktach. Aby dowiedzieć się o rozmieszczeniu wrogiej armii, wysyłamy zwiadowców. Bez mgły wojny nie istnieje pojęcie inicjatywy, gdyż każdy zamiar wroga poznajemy z tak dużym wyprzedzeniem, że opóźnienie naszej reakcji nie gra roli.



Rome Total War[1]

[1] Ang. Rzym: Wojna totalna. Wymowa: rołm: total łor


Każda ze stron konfliktu dysponuje charakterystycznymi dla siebie oddziałami. Hannibal stawia na wielkość – pod nogami jego bojowych słoni zginie niejeden rzymski legionista


Celem wojny nie będzie tylko podbój. Jeśli uznamy, że przeciwnik rozbudowuje się zbyt szybko, zorganizujemy krótki wypad, którego celem będzie jedynie zniszczenie wybudowanych przez niego struktur

Imperium rzymskie chyli się ku upadkowi. Tylko od nas zależy, czy Koloseum stanie się areną igrzysk, czy też spłynie krwią pojmanych jeńców

Seria Total War po średniowiecznej Japonii (Shogun) i Europie (Medieval), przenosi nas w bardziej odległą przeszłość. W Rome: Total War jako jeden z licznych pretendentów do tronu cesarza będziemy podbijać (lub bronić) potężne Imperium Rzymskie. Nowa odsłona serii będzie się odróżniać od poprzedniczek przede wszystkim grafiką, która tym razem ma być w pełni trójwymiarowa.

We wcześniejszych częściach tylko teren i obiekty tworzono w 3D – jednostki były animowanymi, płaskimi obrazkami. Teraz każdy oddział będzie dokładnie wymodelowany, dzięki czemu w zbliżeniu dostrzeżemy drobne szczegóły na zbrojach naszych podwładnych. Mimo bardziej złożonej grafiki w bitwach nadal będą brały udział potężne armie liczące do 10 tysięcy jednostek naraz. Nie wiadomo jednak jeszcze, jaki pecet udźwignie takie obciążenie.


Krytycznym momentem szturmu na zamek jest przedostanie się na mury. Od tej chwili mamy już z górki

Warstwa strategiczna gry nie ulegnie większym zmianom. Nadal będziemy zarządzać prowincjami i rozbudowywać infrastrukturę w trybie turowym. Tym razem jednak na trójwymiarowych polach bitew zobaczymy wszystkie efekty naszych decyzji, zaś budynki zniszczone w trakcie starcia znikną z mapy strategicznej. Dzięki temu możliwe będą taktyczne wypady na prowincje wroga, których celem nie będzie zniszczenie armii przeciwnika, a jedynie zburzenie określonej budowli.

Jeśli znudzi nas skrupulatne pilnowanie podległych ziem, zatrudnimy gubernatorów, którzy będą zarządzać prowincjami za nas. Twórcy gry obiecują, że gubernatorzy będą nie tylko planować rozbudowę infrastruktury wojskowej i cywilnej, ale także ustalać odpowiedni poziom podatków.

W Rome: Total War poprowadzimy jedną z wielu armii ścierających się o panowanie nad Rzymem. Pod nasze rozkazy trafią między innymi świetnie wyszkolone legiony rzymskie, falangi greckie, a nawet hordy barbarzyńców. Każda z armii będzie miała własne, charakterystyczne jednostki, na przykład jeśli w roli Hannibala uda nam się przedrzeć przez Alpy, obejrzymy stolicę imperium z grzbietów potężnych bojowych słoni.

INFO

Termin wydania w Polsce
III kwartał 2003

Producent
Creative Assembly

Polski wydawca
LEM

Pozostałe platformy
brak

Wymagania sprzętowe
jeszcze nieznane

Informacje
www.totalwar.com



Tubylcy wreszcie będą się bronić sami

Black & White[2] 2

Chowańce przestaną być tylko manifestacją naszej boskości. Wielkie zwierzaki staną na czele naszych oddziałów i poprowadzą je do zwycięstwa

W świecie znanym z poprzedniej części gry wybuchnie wojna. Tylko od nas będzie zależeć, czy podsycimy konflikt, próbując pokonać wrogów siłą czy roztoczymy opiekę nad kolejnymi miastami, starając się o pokój.

Od czasów przedstawionych w poprzedniej części gry ludzkie plemiona nauczyły się nie tylko budować potężne fortece, ale również formować olbrzymie armie. Ludzie będą bronić swoich wiosek do upadłego przed zakusami obcych bogów i ich chowańców. Nasze zachowanie będzie wpływało jednak nie tylko na wychowywane przez nas stwory, ale również na całą ludzką populację wyznającą naszą wiarę.

Chowańce mają się zachowywać lepiej niż poprzednio, zaś ich charakter będzie znacznie dokładniej związany z podejmowanymi przez nas decyzjami. Wychowywane przez nas kreatury będą miały wpływ na potyczki – na przykład pod ich dowództwem nasze wojska z dużo większym zacięciem przystąpią do walki.

Program gry zostanie znacznie ulepszony, dzięki czemu podczas rozgrywki zobaczymy zapierające dech w piersiach efekty pogodowe oraz piękne miasta i krajobrazy.

[2] Ang. Czerń i biel. Wymowa: blek end łajt

INFO

Termin wydania w Polsce
IV kwartał 2003
Producent
Lionhead Studios
Polski wydawca
Cenega Poland
Pozostałe platformy
brak
Wymagania sprzętowe
jeszcze nieznane
Informacje
www.bwgame.com



Armie stają do walki w nienagannym szyku. Chowańce to lubią: nie trzeba zmieniać tempa biegu, żeby wdeptać wszystkich w ziemię



– Więc słuchaj mnie, ty tam ruda małpo! Albo w tej chwili wycofacie wszystkich żołnierzy z naszej polanki, albo inaczej z tobą porozmawiam! Mamy gigantyczną krowę i nie zawahamy się ani sekundy, by jej użyć!

Homeworld[3] 2



Wojownicy przyszłości nie słyszeli o kolorach maskujących

Pomimo że Hiigaranie odnaleźli swoją ojczyznę, nie zaznają w niej spokoju. Zagrożenie jak zwykle nadciąga z otchłani kosmicznej

Lata po wydarzeniach z poprzedniej części gry wojna wciąż trwa. Przeniesiemy się w odległą przyszłość, w której bitwy stoczą olbrzymie armie wielkich statków kosmicznych, a o wyniku starcia będzie nieraz decydować jeden atak eskadry myśliwców.

Na początku wybierzemy jedną z dwóch stron konfliktu, co będzie miało znaczenie dla kształtu drzew rozwoju technologii oraz dla dostępnych statków. Każda z dwóch flot ma odpowiadać innemu stylowi rozgrywki, będzie to miało wielkie znaczenie podczas gry sieciowej – Hiigaranie skoncentrują się na budowie wielkich statków kosmicznych, zaś Vaygranie wybiorą znacznie słabsze, ale za to dużo zwinniejsze myśliwce.

Kampania ma wyglądać podobnie do tej, którą znamy z poprzedniej części Homeworlda – ocalałe statki pojawią się w kolejnej misji.

Grafika będzie generowana przez nowy program gry, dzięki czemu walki mają zapierać dech w piersiach. Szczególną wagę przywiązano do eksplozji.

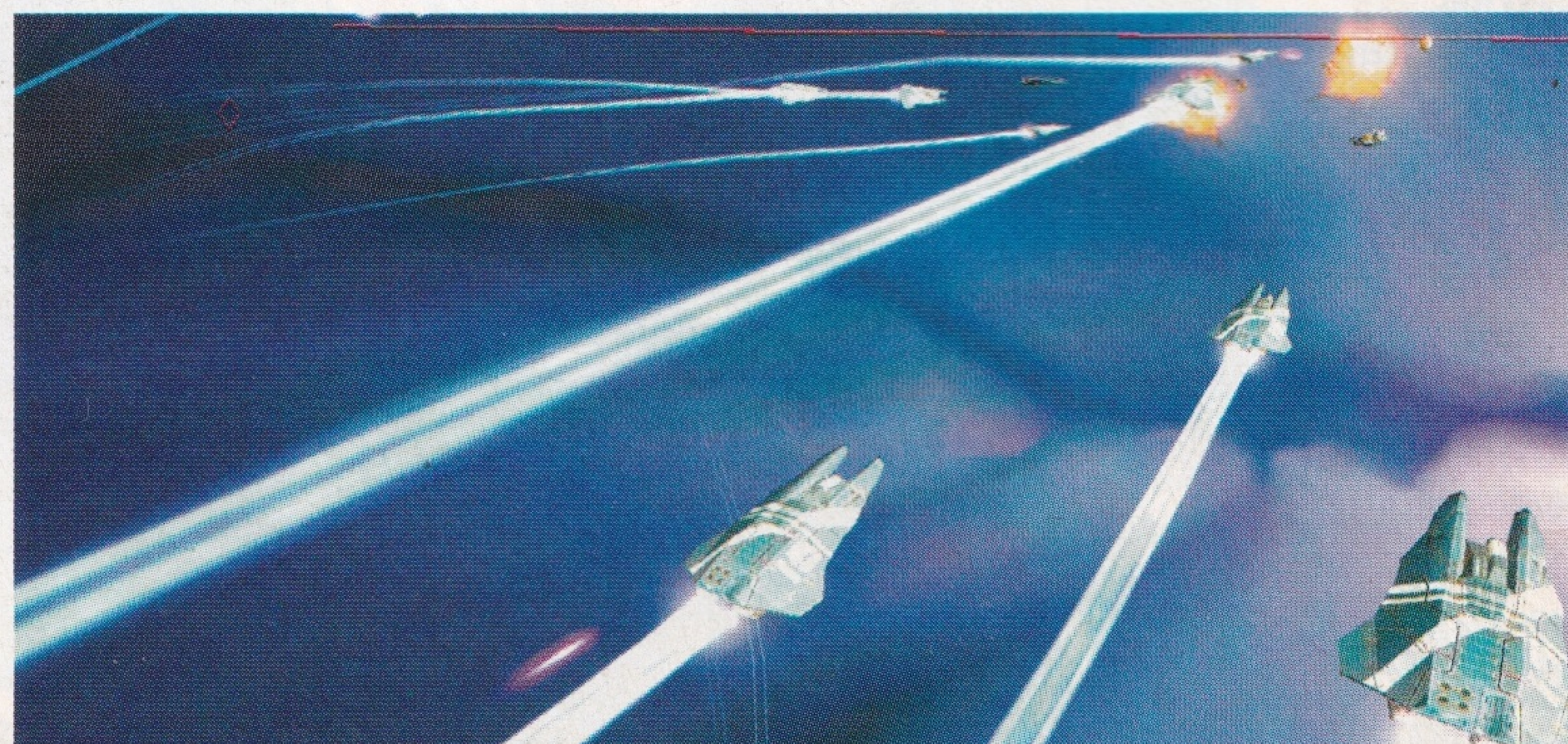
Sterowanie zostanie całkowicie przerobione, dzięki czemu łatwiej będzie dowodzić oddziałami. Atrakcją będzie rozbudowany, ale prosty w użyciu edytor, w którym stworzymy nowe statki, pola bitew, a nawet całe kampanie.

[3] Ang. Ojczyzna. Wymowa: hołmłerld

Potyczki wielkich okrętów będą widowiskowe. Wiązka laserowa o średnicy piętnastu metrów to tylko zapowiedź tego, co zobaczymy

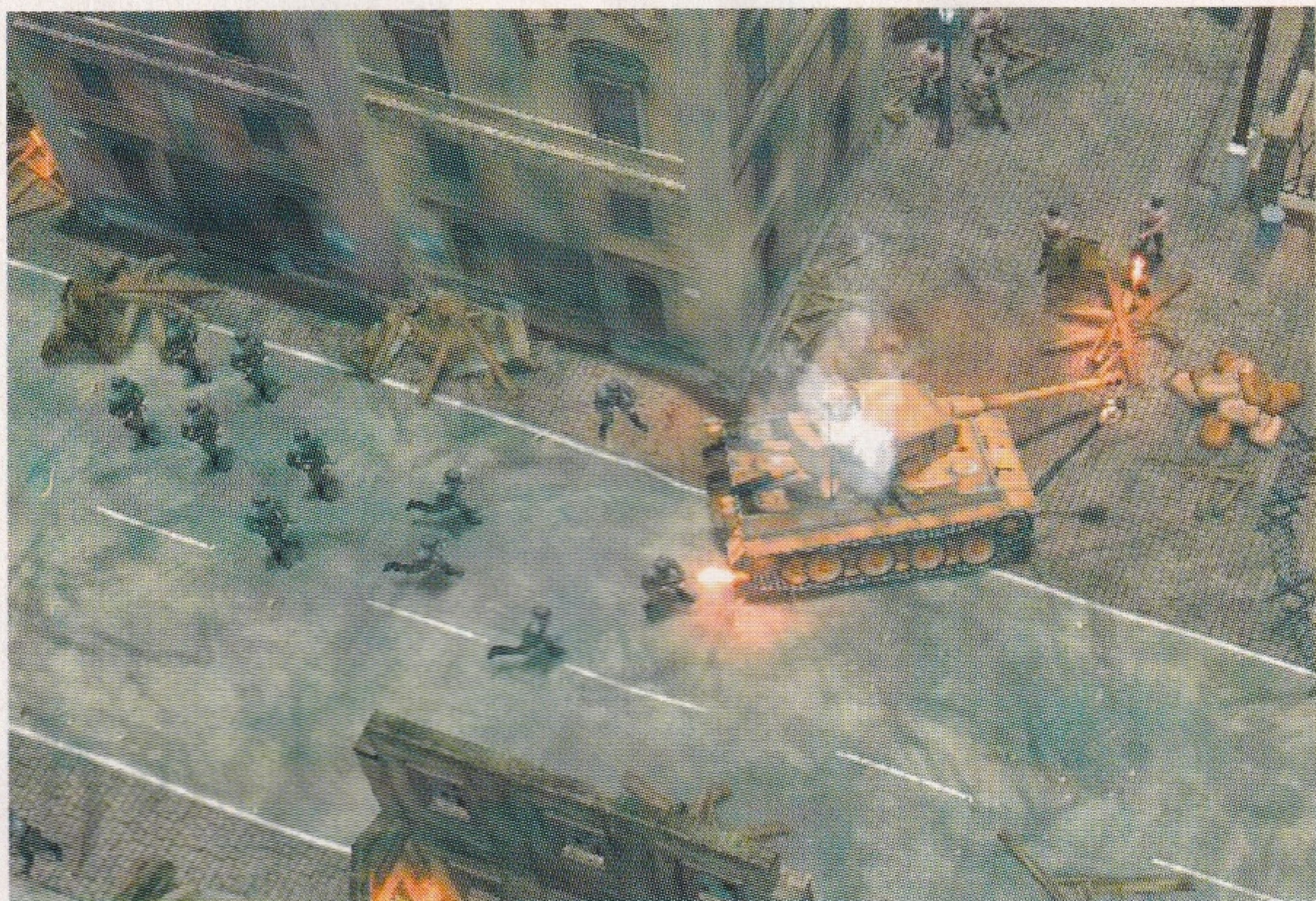
INFO

Termin wydania w Polsce
IV kwartał 2003
Producent
Relic Entertainment
Polski wydawca
Play it!
Pozostałe platformy
brak
Wymagania sprzętowe
jeszcze nieznane
Informacje
www.homeworld2.com



Świat będzie trójwymiarowy, ale rozkazy wydamy na płaskim monitorze. Dlatego opanowanie sterowania będzie podstawową umiejętnością dobrego gracza





Podczas zaciętych walk ulicznych same czołgi nie miałyby szans, dlatego każdy poważniejszy atak wspieramy akcją piechoty

Panzers [1]

¹Ang. Pancerni. Wymowa: pencers

Tygrys, Pantera, a może T-34? Jeśli interesują nas wojska pancerne drugiej wojny światowej, dzięki tej grze poznamy je do ostatniej śrubki w kabinie

Przeniesiemy się ponownie w czasy drugiej wojny światowej i poprowadzimy do boju armię aliantów, Niemców lub Rosjan.

Skoncentrujemy się przede wszystkim na dowodzeniu wojskami pancernymi. Pod nasze rozkazy dostanie się ponad 50 czołgów, ciężarówek, ciężkich i lekkich dział, a nawet motocykli. Same czołgi nie wygrywają jednak bitew, wydamy więc polecenia także piechocie. Do odwzorowania jej zachowań również przyłożono olbrzymią wagę. Żołnierze mają zachowywać się jak w rzeczywistości, medycy będą opatrywać rannych, a zwiadowcy dzięki lornetkom poinformują dowódców o naszych ruchach.

Autorzy zapowiadają również rozbudowany system premii – zwyciężając w bitwach, nasi podwładni będą zdobywać punkty prestiżu, za które kupimy nowe jednostki lub ulepszymy stare.

Wszystkie potyczki będziemy obserwować w grafice trójwymiarowej. Pociski artyleryjskie pozostawią leje mające wpływ na poruszanie się naszych oddziałów.

Uszkodzenia pojazdów wpłyną na ich zachowanie na polu bitwy – nie zobaczymy dymiącego czołgu, który ucieka przed przeciwnikami z taką prędkością jak nowy.

INFO

Termin wydania w Polsce
koniec 2003
Producent
CDV
Polski wydawca
Cenega Poland
Pozostałe platformy
brak
Wymagania sprzętowe
jeszcze nieznane
Informacje
www.panzers.de



Większość starć będzie się odbywać w newralgicznych punktach map. Przyjmowanie bitwy na moście jest złym pomysłem: lepiej poczekać, aż przeciwnik sam rozpocznie atak i wtedy ostrzelać jego maszyny stłoczone na przeprawie

Rise of Nations [2]

²Ang. Powstanie narodów. Wymowa: rajz of nejszynz

Naród jest najwyższą wartością, a wszyscy sąsiedzi mają od jutra oddać się pod nasze rządy! Czekajcie, niech tylko wyjdziemy z epoki kamienia łupanego

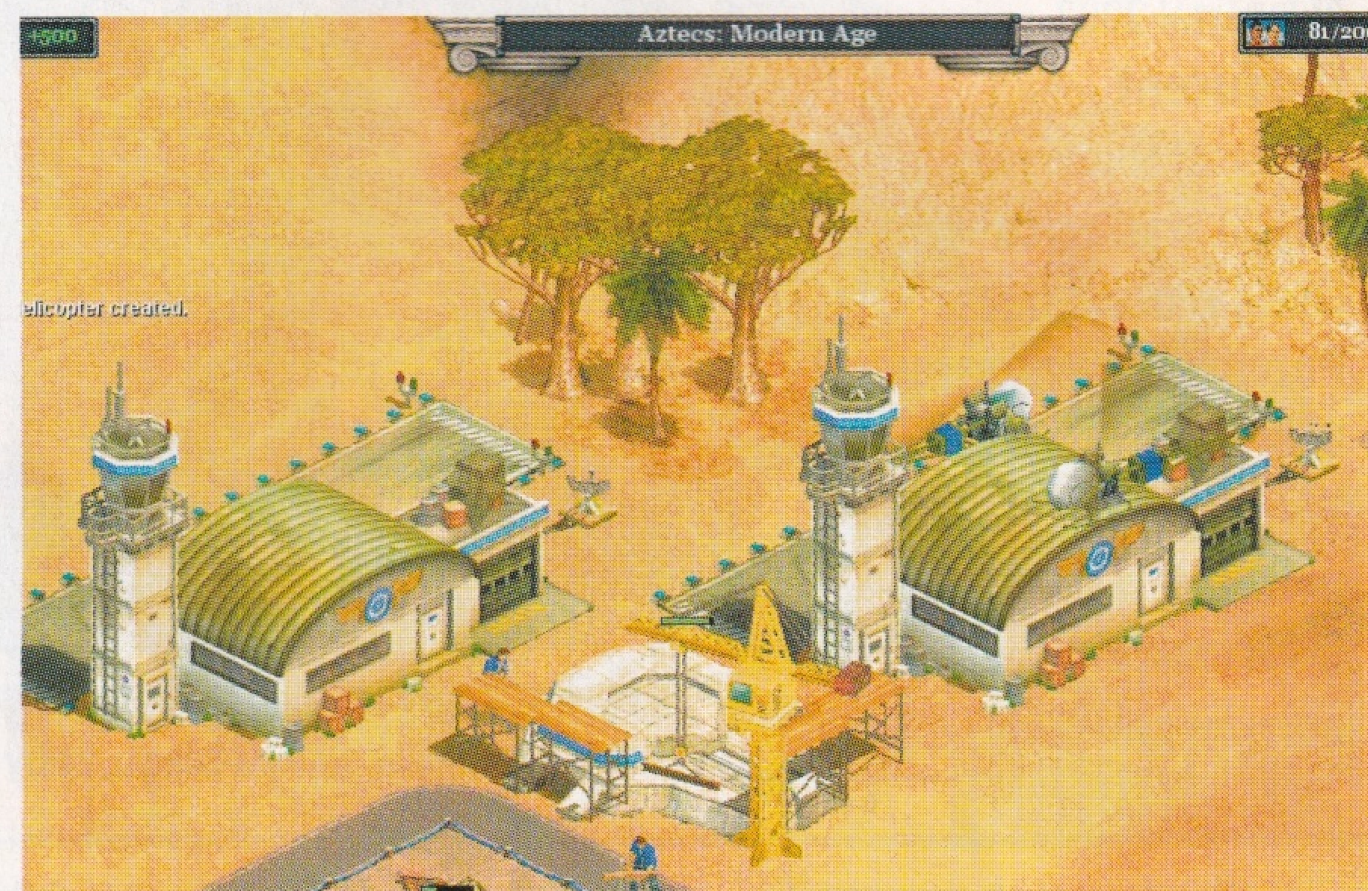
W tej grze mają być połączone dwa rodzaje rozgrywki – turowy oraz czasu rzeczywistego. Zadania będą odzwierciedlać kolejne wielkie okresy historyczne, dzięki czemu po walkach legionów rzymskich z Galami przeżyjemy również potyczki wojsk pancernych czy naloty supernowoczesnych bombowców.

Rozgrywka skoncentruje się na dziejach wybranego przez nas narodu. Granice naszego państwa mają być wyraźnie określone, dzięki czemu lepiej wczujemy się w rolę przywódcy całego kraju. Będziemy zajmować się jednak nie tylko rozwojem całego państwa, w dowolnej chwili rozpoczniemy także rozbudowę wybranego miasta.

W Rise of Nations odejdziemy od standardowego wdeptywania przeciwników w ziemię, bo większość zadań będzie polegała na osiągnięciu specyficznych celów. Będziemy na przykład zdobywać tajne informacje wojskowe, ale również osiągać określony poziom rozwoju przemysłowego naszego państwa czy też zwiększać wpływy polityczne. Nawiążemy również kontakty z przedstawicielami innych cywilizacji i wymienimy się z nimi wielkimi osiągnięciami naszych dumnych narodów.

INFO

Termin wydania w Polsce
III kwartał 2003
Producent
Microsoft
Polski wydawca
A. P. N. Promise
Pozostałe platformy
brak
Wymagania sprzętowe
jeszcze nieznane
Informacje
microsoft.com/games/riseofnations



Po odparciu serii ciężkich nalotów hiszpańskich konkwistadorów Aztekowie wdrożyli intensywny program rozwoju sił powietrznych

Blitzkrieg [3]

³Po niemiecku: Wojna błyskawiczna. Wymowa: blickrig

Omawianą obok grę Panzers i Blitzkrieg łączy wydawca i temat. Dwoi nam się w oczach

W roli dowódcy alianckich, hitlerowskich lub radzieckich wojsk rozstrzygniemy losy jednej z wielu bitew drugiej wojny światowej.

Na potrzeby gry przygotowano ponad 200 jednostek, w niektórych misjach będziemy rozkazywać nawet pociągom pancernym i wielkokalibrowym działom. Miłośnicy piechoty też będą zadowoleni: w naszej armii ma walczyć aż 40 różnych rodzajów żołnierzy.

Nasi ludzie będą zdobywali doświadczenie, dzięki któremu sprawdzą się w jeszcze trudniejszych misjach. Kampania ma być długa – zapowiada się ponad 80 misji. Ciekawym rozwiązaniem będzie możliwość wykorzystania sprzętu wroga.

Niektóre oddziały całkowicie zmienią pole bitwy, budując mosty, okopując się czy też kładąc pola minowe i wzywając wsparcie powietrzne.



Zaciekła bitwa o strategiczną chałupkę przeciągnęła się do wieczora

INFO

Termin wydania w Polsce
IV kwartał 2003
Producent
CDV
Polski wydawca
Cenega Poland
Pozostałe platformy
brak
Wymagania sprzętowe
PII 366 MHz, 64 MB RAM
Informacje
www.cdv-blitzkrieg.com

Ground Control 2

Operation Exodus[4]

W odległej przyszłości działa nie stygną. Gdy na planecie Morningstar Prime rusza decydująca faza ofensywy, do walki włącza się trzecia armia



Supernowoczesna konstrukcja czołgów typu stealth niewiele pomogła, gdy działania wojenne przeniosły się z pustyni na zieloną łączkę

W pierwszej części gry braliśmy udział w konflikcie Terran Empire (Imperium Ziemskiego) z Northern Star Alliance (Sojuszem Północnej Gwiazdy). Wojna toczyła się w odległej przyszłości, w 2441 roku.

Teraz przeniesiemy się 300 lat później i włączymy się w ciągle wrzący konflikt. Wcielimy się w Jacoba Angelusa, oficera NSA, który prowadzi desperacką obronę przed szaleńczą ofensywą Imperium na planecie Morningstar Prime. Oczywiście jeśli wolimy atakować, staniemy na czele agresorów. W grze ma się pojawić jeszcze trzecia frakcja, ale na razie nie wiadomo, jaka będzie jej rola.

Akcję gry będziemy oglądać z nieco bardziej płaskiego ujęcia niż w klasycznych grach strategicznych, dzięki czemu lepiej utożsamimy się z naszymi oddziałami widzianymi w dużym zbliżeniu. Walka będzie polegała na umiejętnym łączeniu ataków piechoty, pojazdów i ciężkiej artylerii.

W rozgrywkach sieciowych wejdziemy na serwer, na którym będzie toczyć się bitwa. Dzięki temu w potyczkach internetowych pojawi się element zaskoczenia, gdy za naszymi plecami znienacka wyląduje spora armia gracza, który właśnie włączył się do gry.

I jeszcze raz, i jeszcze! Wiwatom nie było końca. Dopiero później okazało się, że niespodziewany nalot wroga podczas święta zwycięstwa został odparty bez żadnych strat własnych



INFO

Termin wydania w Polsce
IV kwartał 2003

Producent
Vivendi Universal

Polski wydawca
Play it!

Pozostałe platformy
brak

Wymagania sprzętowe
jeszcze nieznane

Informacje
www.groundcontrol2.com



Wiosenna kolekcja firmy Komandos stawia na błękit

Z OSTATNIEJ CHWILI

Warcraft III: The Frozen Throne[5] We Frozen Throne czekają na nas dwie niezależne kampanie. Fabuła pierwszej dotyczy Arthasa, ludzkiego księcia, który dołączył do hord nieumarłych. Arthas będzie starał się zdobyć Zamrożony tron, przedmiot zapewniający olbrzymią potęgę. Na jego drodze staną ludzie oraz krwawe elfy. Nie zobaczymy więc orków, którym jednak poświęcona będzie osobna kampania. Do każdej rasy dołączy bohater oraz dwie nowe jednostki, pojawi się również możliwość budowania sklepów, w których kupimy przedmioty. Pojawią się też nowe budynki neutralne oraz pięciu bohaterów.



Tajna broń orków przykuwa uwagę faktem, że jest przykuta do ziemi

War of the Ring[6] Szaleństwo wokół Władcy pierścieni nie opada. Trwają prace nad strategią opowiadającą o starciach wojsk Saurona i zjednoczonych sił ludzi i elfów. Poprowadzimy do akcji siły dobra lub zła, przy czym pierwsza kampania ma być nastawiona na działania mniejszych oddziałów, podczas gdy w roli Mrocznego Władcy poprowadzimy już do walki tysięczne armie. Gra będzie raczej przeznaczona dla fanów Władcy pierścieni niż fanów strategii, dlatego też poziom trudności ma być niezbyt wygórowany.

Earth[7] 2160 Od wydarzeń znanych z gry Earth 2150 minęło dziesięć lat. Wojna nadal trwa, zaś do walki trzech ugrupowań znanych z poprzedniej części gry włączają się tajemniczy obcy. Każda z frakcji będzie miała przed sobą siedem misji, zaś podczas bitew wykorzystamy bohaterów (tu nazwanych agentami) do wzmacniania siły naszych podwładnych. Niektórzy agenci zwiększą wydajność wydobycia lub badań, inni podniosą skuteczność oddziałów podczas walki. Program gry został napisany od podstaw, twórcy obiecują, że dzięki temu na ekranie zobaczymy najnowocześniejsze efekty graficzne.



Pierwsza wojna światowa w tej grze może się zacząć już w połowie XVIII wieku

Empires: Dawn of the Modern World[8] Stainless Steel Studios, autorzy gry Empire Earth, eksploatują temat strategii przedstawiających dzieje cywilizacji. Ich nowa gra będzie obejmowała swoim zasięgiem dziesięć wieków historii świata, ale ma być zdecydowanie bardziej rozbudowana niż poprzedniczka. Cywilizacje mają się od siebie całkowicie różnić, dlatego też w roli przywódcy każdej z nich będziemy od podstaw poznawać zasady jej działania. GRY EXTRA podchodzą jednak sceptycznie do tych rewelacji, które brzmią identycznie jak zapowiedzi Empire Eartha. Najwyraźniej szykuje się kolejny klon, w dodatku przeciętnej gry.

Ballerium Mamy już sieciowe gry fabularne czy strzelaniny dla wielu osób, zapowiadana jest nawet sieciowa przygodówka. Zaś autorzy z izraelskiej firmy Majorem Ltd. mają zamiar stworzyć internetową grę strategiczną, w której wszyscy wodzowie będą potykać się na jednym polu walki. Dzięki systemowi OPIUM w jednej chwili zagrają ze sobą tysiące strategów, zawiązując i zrywając sojusze. Świat gry ma się rozwijać przez cały czas. Gdy nie będzie nas na serwerze przez kilka dni, po powrocie zastaniemy zupełnie inne warunki strategiczne. Nie wiadomo na razie, czy w Ballerium pojawią się zadania czy też rozgrywka będzie polegała po prostu na zajmowaniu kolejnych terenów.

Polanie II Kontynuacja pierwszej polskiej strategii czasu rzeczywistego wkroczyła już w fazę testów i wkrótce powinna pojawić się na rynku. Tym razem autorzy, idąc śladami Warcrafta III, postawili na aspekt fabularny, ale na szczęście pozostawili zabawny pomysł oparcia całej gospodarki na mleku. Gra ma składać się z trzech kampanii, w których poznamy historię walk księcia Mirka ze złowrogim Kościejem, który ma zamiar zniszczyć plemię Polan.

[4] Ang. Kontrola terenu: Operacja Exodus. Wymowa: graund kontrol: operejszyn egzodus

[5] Ang. Rzemiosło wojenne: Zamrożony tron. Wymowa: łorkraft: de frozen froŋn

[6] Ang. Wojna Pierścienia. Wymowa: łor of de ring

[7] Ang. Ziemia. Wymowa: erf

[8] Ang. Imperia: Świt współczesnego świata. Wymowa: empajers: don of de modern łerld

Dowódcy szkolą się, grając w strategie

Gracze w mundurach

Gry strategiczne od wielu lat są używane do ćwiczeń w wojsku. Są jednak o wiele bardziej skomplikowane od tych, w które gramy na komputerach, kosztują miliony dolarów, a przygotowanie jednej sesji trwa ponad rok

Klockowaty czołg przesuwa się między pudełkami – domami pokrytymi beznadziejnie prostymi teksturami. GRY EXTRA dałyby tej grze ocenę mierną za oprawę graficzną. Nie kupimy jej jednak w żadnym sklepie. Jest częścią systemu wartego wiele milionów dolarów i służy do szkolenia dowódców.

To tylko jeden z elementów odróżniających gry strategiczne stosowane w wojsku od sprzedawanych w sklepach. – Podczas ćwiczeń nie potrzebujemy olśniewającej grafiki – mówi pułkownik Marek Kinasiewicz, zastępca szefa Centrum Symulacji i Komputerowych Gier Wojennych Akademii Obrony Narodowej w Rembertowie. – Wizualizacja służy jedynie pokazaniu, gdzie w terenie znajduje się jednostka. Zbyt dobra grafika spowodowałaby, że moc komputerów byłaby wykorzystywana do jej liczenia zamiast do liczenia parametrów jednostek na polu walki.

PRZYGOTOWANIA

Zanim jednak dochodzi do starcia na wirtualnym polu walki, przygotowywany jest scenariusz akcji. Plan dużych ćwiczeń powstaje około półtora roku. Określa siły, jakie biorą udział w akcji, uwzględnia cele stron i tło działań, decyduje, jakie informacje dostępne będą dla każdej ze stron.

Częścią scenariusza są także zdarzenia losowe – określane jest prawdopodobieństwo ich wystąpienia podczas treningu. W planowaniu bierze się pod uwagę użycie prawdziwych jednostek wojskowych, sprzętu, zaopatrzenia i na bieżąco aktualizowanych map terenu. Fikcyjny jest jedynie konflikt i państwa biorące w nim udział.

Właściwą grę poprzedzają treningi służące zgraniu zespołów, poznaniu obsługi systemu, niekiedy także przećwiczeniu najtrudniejszych elementów.

Amerykańskie stanowisko dowodzenia wygląda jak kafejka internetowa w godzinach szczytu. Nowoczesne wojsko nie obywa się bez komputerów tak podczas wojny, jak i pokoju

STARCIE SZTABÓW

Gra wojskowa jest znacznie bardziej złożona niż gry strategiczne służące naszej rozrywce. Bierze w niej udział kilkuset ludzi skupionych w sztabach walczących przeciw sobie. Niewielu mniej jest oficerów prowadzących grę i techników czuwających nad sprzętem.

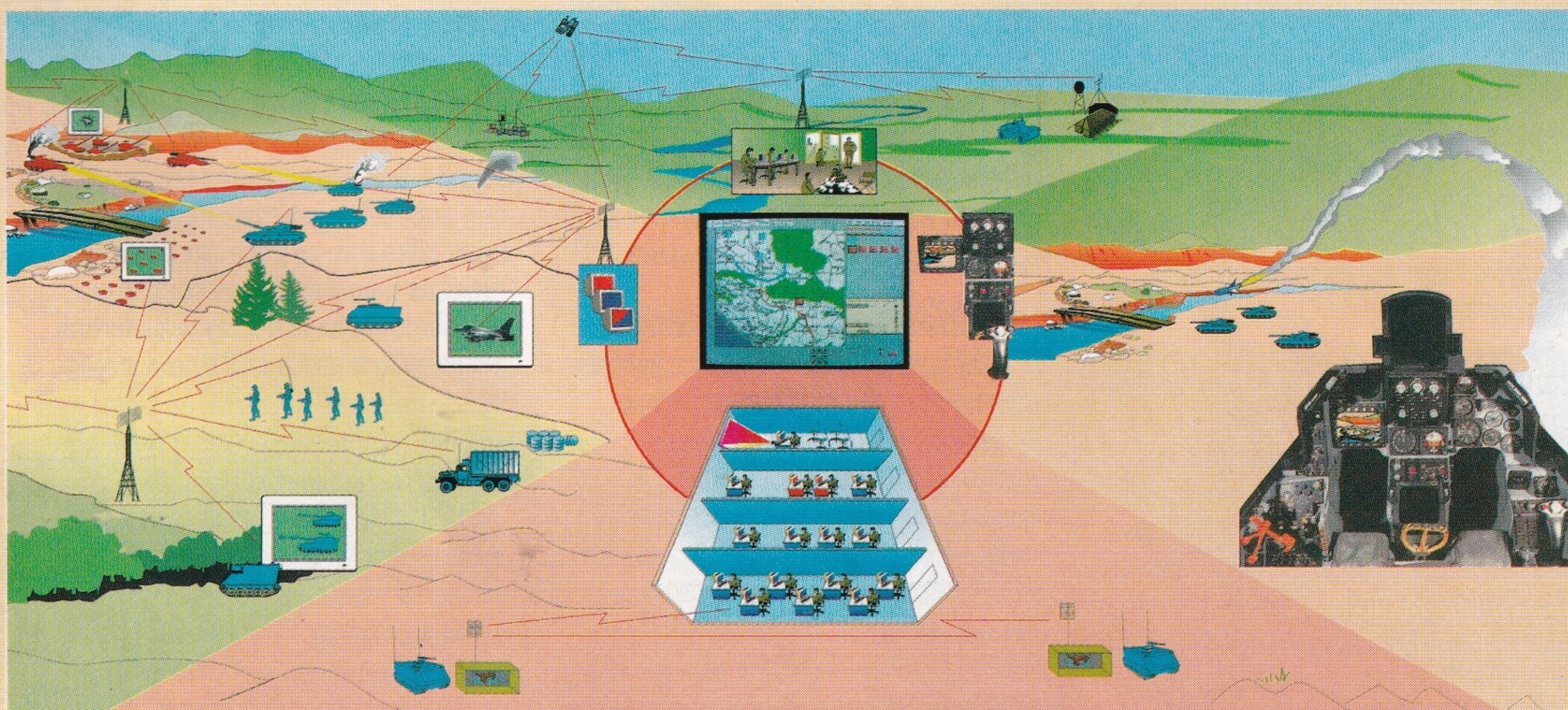
Symulacja trwa od tygodnia do dwóch. Żołnierze walczą zazwyczaj w specjalnych centrach szkolenia. Obszar centrum podzielony jest wtedy na strefy dostępne dla strony A, strony B i strefy wspólne. Zdarzają się jednak bitwy prowadzone przez internet, w których graczy dzielą tysiące kilometrów.

Niezależnie od tego, gdzie odbywają się ćwiczenia, sztaby mają skład taki, jak w warunkach polowych i taką samą liczbę sprzętu. Grający korzystają także z takich systemów łączności, jak w rzeczywistości. Zazwyczaj żołnierze grają przez 12 godzin, później mają 12 godzin odpoczynku. Jednak podczas ćwiczeń Kryształowy Orzeł 2003 rozegranych na przełomie stycznia i lutego przez Szczeciński Wielonarodowy Korpus Północny-Wschód w Centrum Symulacji Działań Wojennych Wojsk Lądowych Bundeswehry w Wildflkecken ćwiczenia toczyły się bez przerwy przez 10 dni w trybie zmianowym.

PLANOWA PORAŻKA

Cele ćwiczeń z pozoru wyglądają podobnie jak w scenariuszach komputerowych gier wojennych: osiągnąć wyznaczone punkty terenowe, przełamać linie nieprzyjaciela i skłonić do wycofania się. Jednak w rzeczywistości mniej ważne jest zwycięstwo. Czasem scenariusz całkowicie wyklucza jego osiągnięcie, zmuszając grających do ćwiczenia efektywnej obrony i minimalizacji strat.

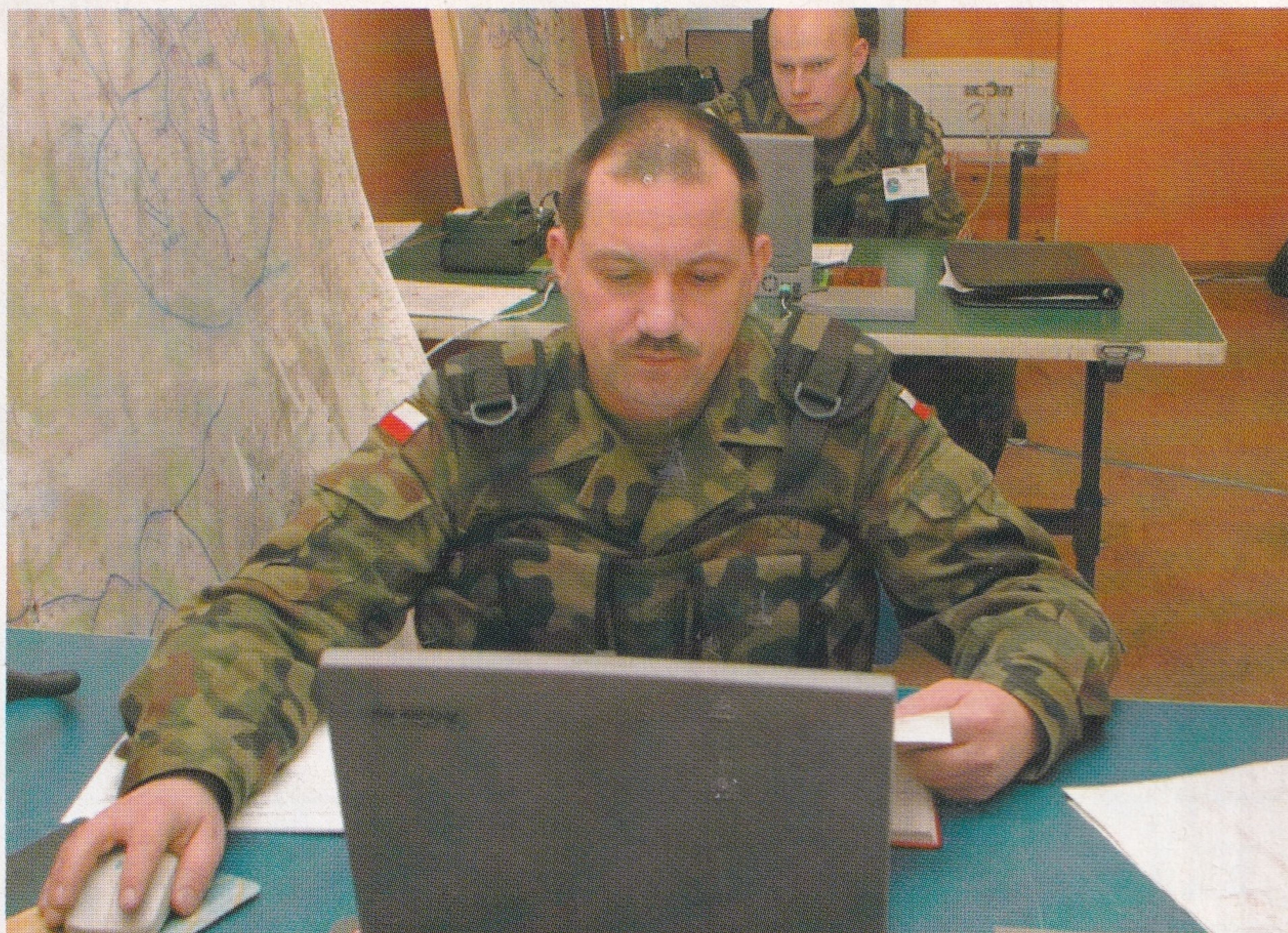
OD LICZBY UCZESTNIKÓW ZALEŻY ZŁOŻONOŚĆ SYMULACJI



Gry dzielą się na seminaria, ćwiczenia małej szczegółowości i ćwiczenia dużej szczegółowości. W seminariach bierze udział dowódca i jego podwładni. Używa się przybliżonych danych i pomija niektóre aspekty działań. Czas akcji jest krótszy niż rzeczywisty. W ćwiczeniach małej szczegółowości bierze udział około 50 osób. Są to dowódcy jednostek podlegających prowadzącemu ćwiczenie i bezpośrednio biorący udział w akcji ludzie. Reszta jest symulowana. Ćwiczenie może być prowadzone w czasie rzeczywistym. W ćwiczeniach dużej szczegółowości bierze udział około 500 osób. Organizacja treningu kosztuje ponad milion dolarów. Ćwiczenia wysokiej szczegółowości rozgrywane są tylko w czasie rzeczywistym.

Fot.: K.GERAGHTY/REUTERS/FORUM, JAROSŁAW WIŚNIEWSKI





Podczas ćwiczeń Kryształowy Orzeł 2003 dowódcy posługiwali się myszką i mapą

RODZAJE SYSTEMÓW

Co prawda trwają prace nad stworzeniem jednolitego systemu gier strategicznych, ale obecnie każda z armii sojuszu stosuje inny system. Armia holenderska używa systemu KIBOWI, niemiecka systemu Kora. Wszystkie współcześnie realizowane komputerowe modele symulacyjne tworzone są za pomocą HLP (High Level Programming – programowanie wysokiego poziomu). Dzięki temu współpracują ze sobą bez potrzeby pisania dodatkowych aplikacji komunikacyjnych.

Polska jeszcze nie ma własnego centrum symulacji. Powstaje ono w Akademii Obrony Narodowej w Rembertowie. Trwają właśnie prace przystosowujące budynek do potrzeb centrum. Wybierany jest system, na którym polscy dowódcy będą toczyć wirtualne boje.



Stanowisko do analizowania gry wojennej

Coraz większą rolę odgrywają misje humanitarne i służące utrzymaniu pokoju, w których trudno byłoby wskazać cele typowe dla gier wojennych.

W grach wojskowych liczą się przede wszystkim nauka współpracy w zespole, sprawny przekaz, selekcja i analiza informacji, podejmowanie na ich podstawie właściwych decyzji i stosowanie się do procedur obowiązujących w symulowanej sytuacji. Nie jest to łatwe, zważywszy na sporą liczbę uczestników. Każdy z nich zna tylko sytuację na swoim poziomie, dysponuje informacjami i autonomią decyzji niezbędnymi w ramach swoich uprawnień. Dlatego nawet nietrafna decyzja jest usprawiedliwiona, jeśli przemawiały za nią przesłanki i wymuszała procedura.

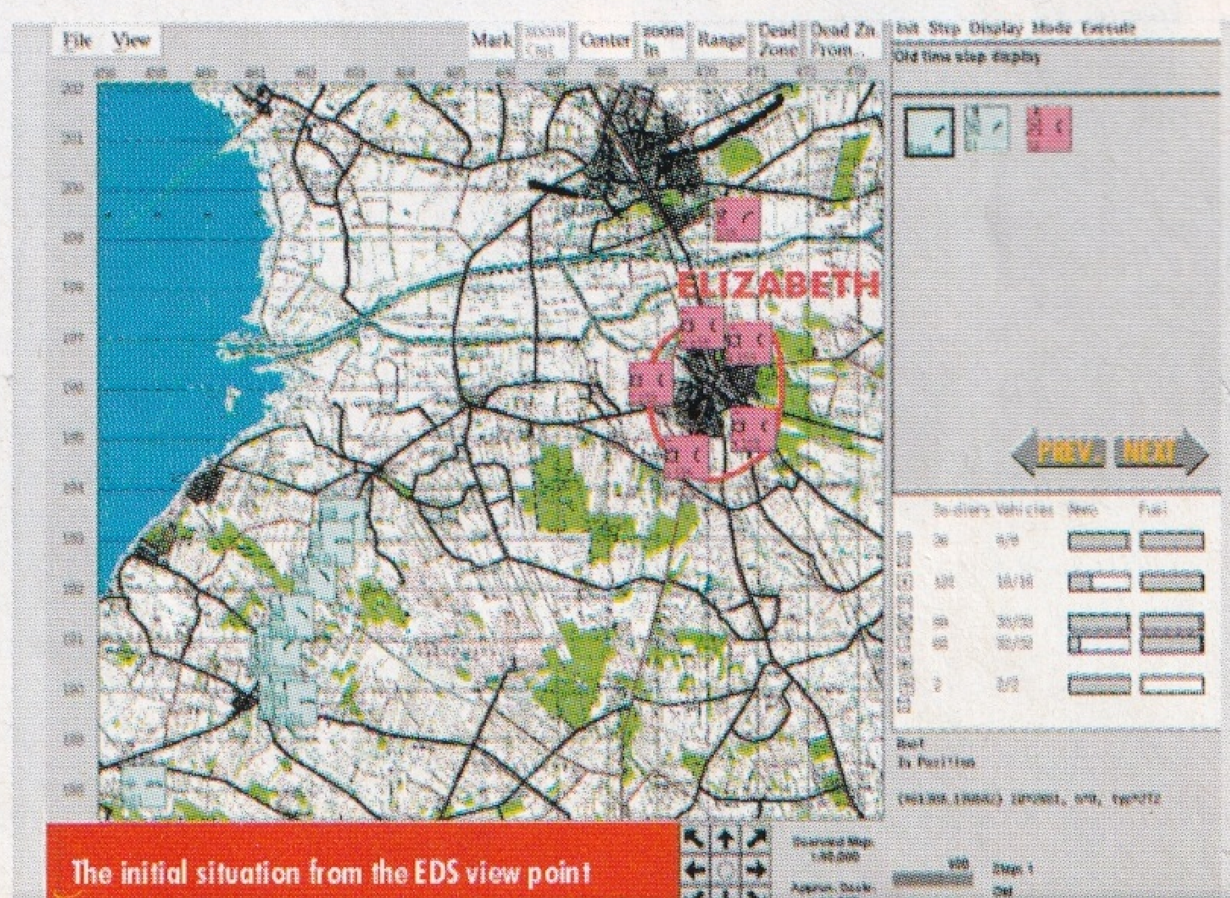
Wydane rozkazy wędrują do symulowanych na komputerach oddziałów toczących walki na cyfrowych mapach precyzyjnie odwzorowujących rzeczywistość. Wszystkie czynniki: długość kolumny marszowej kompanii na szosie lokalnej, szybkość posuwania się czołgów po drodze szutrowej czy siła ognia batalionu piechoty mają stałe wartości lub są liczone wedle przygotowanych wzorów. Podobnie jak wpływ pogody, siły wiatru, zaopatrzenia oraz wielkość strat. W symulacjach wojskowych realizm bierze górę nad grywalnością i jeśli batalion potrzebuje kwadransa na rozwinięcie się na skraju lasu, ćwiczący zazwyczaj muszą ten kwadrans odczekać.



Obrazki takiej jakości oglądaliśmy w grze Campaign wydanej w 1992 roku. To jednak wizualizacja pola walki z systemu KIBOWI, na którym szkolą się dowódcy armii holenderskiej

ANALIZA AKCJI

Po zakończeniu ćwiczenia następuje omówienie jego wyników. Analizowane są decyzje i działania na podstawie danych zebranych przed komputery.



– Ćwiczenia z komputerami są dużo trudniejsze od tradycyjnych – mówi pułkownik Marek Kinasiewicz. – Modele komputerowe wymagają bardzo precyzyjnego przygotowania decyzji, co w tradycyjnym systemie nie zawsze było przestrzegane.

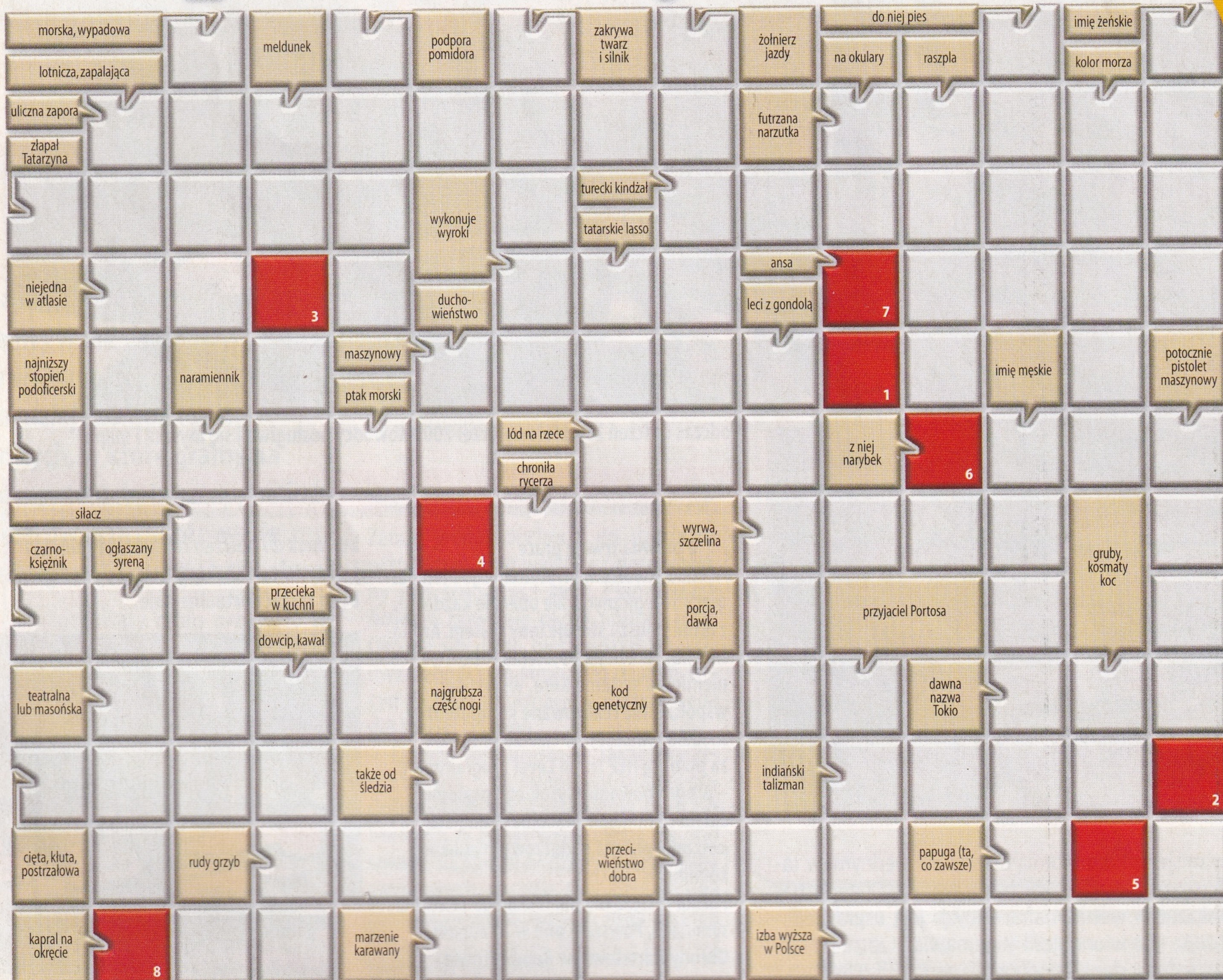
Obiektywizm komputera w wojskowych grach strategicznych wynika z jego roli: jest pośrednikiem neutralnym wobec wszystkich biorących udział w akcji stron, nie przeciwnikiem. Gdy gramy przeciw sztucznej inteligencji na pecetach, często mamy wrażenie, że jesteśmy oszukiwani...

Większość gier strategicznych używanych w wojsku, na przykład izraelski ABS 2000, składa się z licznych tabel i map pokazujących sytuację w czasie rzeczywistym. Wszystkie systemy są w wersji angielskiej, co nie przeszkadza wojskowym, bo w tym języku odbywają się ćwiczenia NATO

Redakcja dziękuje prof. płk. Piotrowi Sienkiewiczowi, prorektorowi Akademii Obrony Narodowej, i redakcji miesięcznika Żołnierz Polski za udostępnione materiały

Superkrzyżówka





1 2 3 4 5 6 7 8

Zasady zabawy
1. Litery wpisane w ponumerowane pola krzyżówki przepisz w wolne pola pod krzyżówką. Ułożą się w hasło.
2. Wyślij SMS-em hasło z dopiskiem GRYEX na numer 7292. Gdyby hasłem był Max Payne, SMS wyglądałby tak: GRYEX MAXPAYNE
3. Kup numer 8/2003 miesięcznika Komputer ŚWIAT **GRY**, który ukaże się 16 lipca 2003 roku, i sprawdź, czy jesteś na liście zwycięzców.

REGULAMIN

1 Konkurs organizowany jest przez Axel Springer Polska Sp. z o. o. na łamach pisma Komputer ŚWIAT **GRY EXTRA**.
2 Uczestnikami konkursu mogą być osoby pełnoletnie oraz niepełnoletnie reprezentowane przez opiekunów.
3 Konkurs trwa od 16.04.2003 do 14.06.2003.
4 Zadaniem konkursowym jest wysłanie do dnia 14.06.2003 SMS-a z prawidłowym rozwiązaniem na numer 7292. Koszt SMS-a wynosi 2 złote + VAT.
5 Nagrody otrzyma pierwsze 100 osób, które przyślą SMS-y z prawidłowymi rozwiązaniami.
6 Nagrodami są gry uwidocznione w piśmie Komputer ŚWIAT **GRY EXTRA**.
7 Przekazanie nagród nastąpi w ciągu 30 dni od chwili ogłoszenia listy zwycięzców. Lista zostanie opublikowana w numerze 8/2003 miesięcznika Komputer ŚWIAT **GRY**, który ukaże się 16 lipca 2003 roku.
8 Wysłanie SMS-a pod podany numer przez uczestnika konkursu oznacza, że wyraża on zgodę na opublikowanie swoich danych personalnych na liście laureatów konkursu.

Nagrody:





Do wygrania po 10 sztuk gier:

- ✔StarCraft + Brood War
- ✔Europa Universalis: II wojna światowa
- ✔Hegemonia
- ✔Sudden Strike Forever
- ✔Praetorians
- ✔Age of Empires Gold
- ✔Celtic Kings
- ✔Sudden Strike
- ✔WarCommander
- ✔Pluton

STOPKA REDAKCYJNA



Redaktor naczelny: Aleksy Uchański
Z-ca red. naczelnego: Wojciech Setlak
Redaktor prowadzący: Michał Nowakowski
Redaktorzy graficzni: Marcin Perłowski, Jacek Tukendorf
Redaktorzy merytoryczni: Wiktor Cegła, Jakub Kowalski, Dariusz Michalski, Mateusz Ożyński, Kamil Ruszkowski, Jacek Wesołowski, Tadeusz Zieliński
Redaktor płyt CD: Piotr Wojtania
Konkurs: Marta Kruszyńska--Nowak
Redaktor techniczny: Marcin Góral
Korekta: Maria Lipszyc
Adres redakcji: Komputer ŚWIAT GRY EXTRA Axel Springer Polska Sp. z o. o. 02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181 (Ochota Office Park)
Telefon: (0 prefiks 22) 608 41 13
Faks: (0 prefiks 22) 608 42 93
Egzemplarze archiwalne: tel. (0 prefiks 22) 608 40 02
Adres e-mail: gry@komputerswiat.pl
Listy do redakcji i pytania do redaktorów prosimy kierować pod adresem redakcji, pod redakcyjny e-mail lub numer faksu

Wydawca: Axel Springer Polska Sp. z o. o. członek Izby Wydawców Prasy oraz Związku Kontroli Dystrybucji Prasy
Adres: 02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181 – Ochota Office Park, recepcja tel. 608 40 00, sekretariat Prezesa tel. 608 41 00
Prezes Wydawnictwa: Wiesław Podkański
Dyrektor Generalny: Florian Fels
Dyrektor Wydawniczy: Marcin Przasnyski
Dział Reklamy: Piotr Roszczyk, Cezary Żelazowski, tel. 608 41 15/18
Dział Public Relations: Marzena Daszkiewicz, tel. 608 41 02, Aneta Pacuszka, tel. 608 41 79
Dział Promocji: Agnieszka Kamola (Dyrektor), tel. 608 40 66, Dariusz Kołtko, tel. 608 42 63
Sponsoring: Marianna Dąbkowska, tel. 608 41 76, Blanka Muraszew, tel. 608 40 88
Dział Kolportażu: Janusz Snarski, tel. 608 40 10
Produkcja: Elżbieta Garncarczyk, tel. 608 41 44
Księgowość: Janusz Bąk, tel. 608 40 30
Druk: RR Donnelley Europe, Kraków, tel. (012) 652 61 00

Gdy komputer jest częścią Twojego życia...

DZIAŁ PRENUMERATY 0 801 120 003



...czytaj dwutygodnik Komputer ŚWIAT! W każdym numerze znajdziesz: aktualności ze świata komputerów i multimediów, testy programów, sprzętu i gier, porady dla początkujących i zaawansowanych. A wszystko to pisane przystępnym, zrozumiałym językiem.

Komputer ŚWIAT Prostsze niż myślisz